PIERWSZY NUMER MAGAZYNU O GRACH KARCIANYCH I FABULARNYCH

族御

GOZOKU

przewodnik po sztuce gry

Nr. 1
październik 2004
cena: 15 zł (3,5 €)

DAWN OF THE EMPIRE
WSZYSCY KAMI
!!! NA PLAKATACH !!!

WARLORD
SAGA OF THE STORM
SNEAK ATTACK

SPYCRAFT
COLLECTIBLE CARD GAME

VETO
TYLKO TUTAJ
PROMOCYJNA KARTA!

Vampire
THE REQUIEM



Legend of the Five Rings

Wrath of the Emperor

Spis treści

Drodzy Czytelnicy

Trzymacie w rękach pierwszy numer naszego magazynu. Powstał on z myślą o miłośnikach gier zarówno karcianych, jak i fabularnych. Mamy nadzieję dostarczać Wam informacji, opisywać nowe gry, a także wskrzeszać wspomnienia o tych starszych, wciąż niezapomnianych. Chcemy przybliżać sylwetki twórców Waszych ulubionych gier, tych co piszą, tych co ilustrują i tych równie ważnych, choć większości nieznanych. Mamy nadzieję z czasem rozszerzyć tematykę i rozepchać pismo kilkoma nowymi działami, jesteśmy otwarci na wszelką współpracę i chętnie przyjmiemy każdą propozycję czy sugestię.
Zdajemy sobie sprawę, że magazyn ten nie jest wolny od błędów, prosimy więc o korespondencję z nami (magazyn@gozoku.pl), aby mógł on lepiej spełniać Wasze oczekiwania. Dlatego też osobie, która wytknie nam tych błędów najwięcej, ofiarujemy stałą Prenumeratę ☺

Pozdrawiamy i zapraszamy do lektury, życząc udanych sesji i wygranych turnieji.

Redakcja

Skróty 4
Ciekawostki ze świata gier

Co to jest L5R? *(Andrzej Chwalisz)* 6
Dla tych co pierwszy raz.

Wrath of the Emperor *(Andrzej Chwalisz)* 8
Najnowszy dodatek do L5R wprowadzenie

Wrath of the Emperor *(James Donnithorne Tait)* 10
Nowe strategie, zmiany, możliwości - Nadejście Gozoku!

Konspiracja *(Shawn Carman)* 12
Najnowsze, niepublikowane opowiadanie do L5R!

Wywiad z Shawnem Carmanem 15

GenCon 2004 *(James Donnithorne Tait)* 16
Nasz korespondent wojenny donosi z frontu Legendy

Strategie: Wrath of the Emperor 17
"Krew to potęga" (Przemysław „Walec" Kowalczyk) **Shadowlands**
- Krwawy Walec nadjeżdża!

„Piekło kroczy ze mną" (jim pinto) **Skorpion** 18
- Szef grafików AEG wybiera klan Skorpiona

„Ostrze Żurawia" (Andrzej Chwalisz) **Crane** 19
- Ostrożna militarna honorówka

Galeria WotE 20

Czym jest Warlord ? *(Todd Rowland)* 26
Menadżer linii Warlord opisuje grę karcianą opartą na systemie D20

Warlord: Sneak Attack *(Todd Rowland)* 28
Strategie i zmiany wprowadzone przez ostatni dodatek.

Spycraft *(Andrzej Chwalisz)* 30
Szpiegowska gra karciana tym razem bez James'a Bonda Dzięki ci Panie!

Czym jest VETO! *(Krzysztof Schechtel)* 34
Szlachecka Gra Karciana nowe dodatki

Troja *(Michał „Puszon" Stachyra)* 36
Szkoda, że B. Pitt nie zagrał w to zanim przeczytał scenariusz ☺

Vampire: The Requiem *(Karolina Stefańska)* 38
Nowa edycja nieśmiertelnego World of Darkness

Cennik 40
Orientacyjne ceny kart w Polsce.

Wydawnictwo: „Gozoku" P.H.U.W.
Wydawca: Andrzej Chwalisz
Redaktor Naczelny: Andrzej Chwalisz
Redaktor Graficzny: Karolina Stefańska
Tłumaczenie i Korekta: Karolina Stefańska
Skład DTP: Dagmara Berska i Piotr Łapiński
Druk: Drukarnia „Petria"
Ilustracja na okładce: Steve Argyle
Piszą dla nas:
James Donnithorne Tait
jim pinto
Todd Rowland
Przemysław Kowalczyk
Krzysztof Schechtel
Michał „Puszon" Stachyra

Osoby, którym ze wszech miar dziekujemy!:
Elżbieta Karkoszka,
Krystyna Ożóg,
Agnieszka i Leszek Gajdowie,
James Donnithorne-Tait,
Mark Jelfo,
Justin Lawler,
jim pinto,
Todd Rowland,
Dave Lepore,
Shawn Carman,
Mary z AEG,
Phillipe Boulle,
Katie McCaskill z White Wolf Publishing, Inc.
Jim Callahan,
Jurgen Devriese,
Krzysztof Schechtel,
Marcin Tomczyk,
Michał „Puszon" Stachyra z KGK,
Artur Machlowski z Valkirii,
Przemysław "Walec" Kowalczyk,
Agnieszka i Jarek Dumańscy,
Piotr Schabik,
Mariusz Podles,
Marzena Osuchowicz.

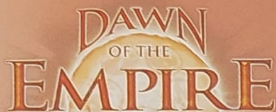
Nakład: Poniżej 5.000 egz.
Adres Internetowy: www.gozoku.pl

Dystrybucja: Magazyn Gozoku dystrybuowany jest przez **„Gozoku" P.H.U.W.**, ul. Miłkowskiego 8/21, 30-349 Kraków, **e-mail:** achwalisz@gozoku.pl, **tel.:** (12) 269-38-09
Reklama: Wydawnictwo „Gozoku" nie ponosi żadnej odpowiedzialności za treść reklam zamieszczanych na łamach magazynu. W sprawie reklamy prosimy o kontakt na adres **e-mail:** reklama@gozoku.pl Wszystkie propozycje podlegają weryfikacji przez Wydawnictwo Gozoku. Wydawnictwo Gozoku zastrzega sobie prawo do odmówienia zamieszczenia reklamy bez podania powodu.

Współpraca: Wszelkiego rodzaju propozycje prosimy przesyłać na adres:
magazyn@gozoku.pl



Pomimo, że premiera Wrath of the Emperor nastąpiła 4 września, z pewnością jest to dodatek, o którym warto wspomnieć. Trzy bardzo mocne obecnie klany wszystkie w jednym dodatku. Ponad 150 bardzo mocnych kart, które wprowadzają nowe możliwości oraz eliminują kilka starych. Na stronie 10 James Donnithorne Tait przedstawia bliżej kombinacje, które wstrząsają Legendą.



W połowie października przewidywana jest sprzedaż limitowanego dodatku do Legendy Pięciu Kręgów gry karcianej opartej na feudalnej Japonii. Dodatek wygląda na „obowiązkowy" dla każdego gracza. 200 kart, które nie ukażą się w żadnej innej formie. Wszystkie z nich prezentują się bardzo okazale. Karty **unique** występują w jednym egzemplarzu, a pozostałe po trzy sztuki Do zestawu dołączana jest także książeczka z opowiadaniami oraz wyjątkowy segregator na karty. Dawn of the Empire prezentuje nam zarówno nowe postacie do wszystkich klanów, które będą legalne w zbliżającym się formacie **Lotus**, jak i postacie Kami bogów, którzy byli założycielami Wielkich Klanów! Historycznie, dodatek ten ilustruje powstanie Rokuganu świata, w którym rozgrywa się akcja Legendy.

Obszerny artykuł na ten temat w drugim numerze Gozoku. Dodatek ten przybliży nam jim pinto, szef grafików Alderac Entertainment Group człowiek, który jest odpowiedzialny za oprawę graficzną Dawn of the Empire. Wszystko natomiast wskazuje, że rysunki w DotE pozostawią daleko w tyle wszystkie dotychczasowe grafiki AEG. W pierwszym numerze Gozoku znaleźć możecie wszystkich Kami zamieszczonych na plakatach!



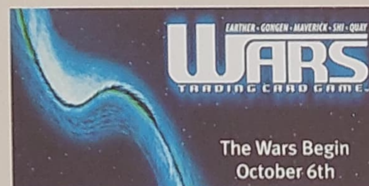
Wkrótce doczekamy się zapewne przecieków na temat następnego dodatku do L5R. Historia częściowo jest już znana: obwiniając Cesarza za powrót Iuchibana, Gozoku usuwa Naseru, zastępując go swoim pionkiem (czyżby jednak Kaneka?!). Naseru uchodzi i z ukrycia usiłuje odzyskać tron. Tymczasem Iuchiban poszukuje sposobu na zniszczenie *Isawa's Last Wish*.

Klany panujące w tym dodatku to Feniksy, Jednorożce i Modliszki.

Przewidywana data ukazania się: 4 grudnia 2004



Nie jest to nowa gra na polskim rynku w wielu miastach jest już dobrze znany. Ponieważ zapowiadany jest już drugi dodatek do nowej edycji postanowiliśmy przybliżyć ten system. Todd Rowland, menadżer linii Warlorda w AEG zgodził się napisać dla Was wprowadzenie zarówno do samego systemu, jak i do ostatniego dodatku: Sneak Attack. To wszystko na stronie 26. W drugim numerze Gozoku zapraszamy do przeczytania opowiadania ze świata Warlorda oraz wprowadzenia do fabularnej wersji tego świata.



Rok 2391. Przez rozdartą materię świata przybywają obcy wojownicy by walczyć z ludzkością. Niebo płonie. Kosmiczna szczelina przepływa przez galaktykę przecinając pole asteroidów koło orbity Jowisza. „Brama-bez-Bram" otworzyła się...
6 Października firma *Decipher* wypuszcza nową karciankę **WARS Trading Card Game.** Będzie ona mieć tę samą mechanikę co *Star Wars CCG*, w połączeniu z zupełnie nowym otoczeniem. Kiedy licencja *Deciphera* wygasła w 2001 roku, zaprzestano produkcji *Star Wars*, jednak teraz *Decipher* odzyskuje kontrolę i wprowadza nas znowu w kosmiczną przestrzeń. O ile ilustracje w *Star Wars* opierały się na obrazach z filmu, **WARS TCG** zilustruje *Decipher* na podstawie szkiców koncepcyjnych *Johna Howe*, który podobną pracę wykonywał już przy tworzeniu klimatu *Śródziemia* dla trylogii filmowej *„Władca Pierścieni"*. Współpracuje także pisarz science-fiction *Michael Stackpole*, tworzący zaplecze historyczne, które służyć będzie jako podstawa do serii krótkich opowiadań. Do tego o wiele szersza obsada jeśli chodzi o postacie, nowe sytuacje i konflikty. Pierwsze turnieje już 21-go października w Essen!

„KONKURS"



Wszystkich zainteresowanych systemem SPYCRAFT zapraszamy do konkursu!

Wystarczy podać imiona i nazwiska trzech rysowników ilustrujących SPYCRAFTA.

Odpowiedzi prosimy wysyłać listownie na adres:
Wydawnictwo „Gozoku"
Ul. Miłkowskiego 8/21
30-349 Kraków

albo poprzez internet na adres:
magazyn@gozoku.pl

Do wygrania 5 talii do SPYCRAFTA !

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 28 października

Nazwiska wylosowanych szczęściarzy opublikujemy w drugim numerze Gozoku oraz na stronie internetowej magazynu:
www.gozoku.pl



Call of Cthulhu CCG jest już w Polsce. Pięknie ilustrowana gra, w której narażamy coś więcej niż życie, tropiąc kultystów pragnących powrotu ich potwornych bogów...lub też przystajemy do nich! Talie można konstruować z 235+ kart dostępnych w zestawie podstawowym Call of Cthulhu Arkham Edition. Znane frakcje to: detektywistyczna *The Agency*, studiujący wiedzę tajemną *Miskatonic University*, zbrodniczy *Syndicate*, kult *Cthulhu*, artystyczno-lunatyczny i niewinny z pozoru kult *Hastur*, znający sekretne przejścia między światami *Yog-Sothoth*, oraz przerażający *Shub-Niggurath*. Dodatkowo na stronie Fantasy Flight Games (www.cthulhuccg.com) można znaleźć informację na temat Sanity Redemption, które pozwala na wymianę, znajdujących się na opakowaniach boosterów i starterów, tzw *Sanity points* na różne potrzebne i niepotrzebne rzeczy, od boostera poczynając, a kończąc na promocyjnej karcie *Cthulhu for President*! Polecamy sklepik polskiej firmy Mythos (www.mythos.pl), gdzie po zakupie więcej niż czterech boosterów dają darmowy Demodeck!

Vampire
THE REQUIEM

16 Sierpnia został wyczerpany cały nakład nowego podręcznika źródłowego do World of Darkness o tym samym tytule. Trzy dni później dodruk był gotowy i ruszył do sklepów. 21 Sierpnia wydana została nowa wersja Vampire: The Requiem. Tym razem Vampire jest po mocnych poprawkach i prezentuje się nadzwyczajnie - najlepszym na to dowodem jest olbrzymia ilość sprzedanych podręczników. Więcej na ten temat w artykule Karoliny Stefańskiej na stronie 38.



BUNKIER

08 - 10 PAŹDZIERNIKA

***Bunkier, czyli Częstochowskie Dni Fantastyki**

Organizatorzy tego Częstochowskiego konwentu, który odbędzie się w dniach 8-10 października, cały czas ciężko pracują w pocie czoła, by zapewnić wszystkim przyjezdnym ogrom atrakcji. Tak oto udało im się załatwić kilka znakomitych punktów na konwencie. W tym roku, Bunkier jest organizowany pod hasłem "Płaszcz i Szpada" zatem nastawić się trzeba na tematykę korsarzy zza 7 mórz, jednak nie jest to konwent zamknięty.

Czego zatem możemy spodziewać się na konwencie?

Tawerny pirackiej - a w niej: chrzest morski, szanty, morskie opowieści.
Towarzystwa Odkrywców - gwarantują opowieści o Wielkich Odkrywcach i Podróżnikach
Filmu! - Częstochowska wytwórnia filmowa nakręci kilkuminutowy film z udziałem uczestników!
Debeściaka 2004 - czyli nagrody dla najlepszego misia gry :)
Sali kinowej - a w niej filmy o piratach i pięknych kobietach w falbankach
BIESIADY SARMACKIEJ! - czyli najlepszego LARPa jakiego udało się wymyślić
Meczów piłki nożnej - czyli trochę sportu dla pobudzenia organizmu
Prelekcji, konkursów, turniejów - czyli to co konwentowicz lubi najbardziej
Bloku Anime i Manga - konkursy, prelekcji i pokazy
Gości!!! - pisarze i wydawnictwa
Bitweniaków - linijka, ołówek, figurki

i wiele innych!

CO TO JEST L5R?

Kiedy sześć lat temu Legenda pojawiła się w Polsce, nikt nie mógł podejrzewać, że ten system osiągnie tak dużą popularność, oraz że przetrwa na naszym rynku aż tyle lat. Bogowie, smoki, samuraje, to tylko ułamek tego świata, który dodatkowo otoczony jest magią opierającą się na pięciu elementach: Ognia, Powietrza, Wody, Ziemi i Pustki...

Czy gry karciane mogą mieć coś wspólnego z fabularnymi? Teraz już znamy odpowiedź na to pytanie. Sześć lat temu było to jednak czymś niezwykłym - gra karciana na podstawie której stworzono RPG! Legenda Pięciu Kręgów jest pierwszą grą karcianą, której fabułę rozwinięto i osadzono w realiach gry fabularnej. Wszystko to przez pomysł łączenia wątków w grze karcianej, który powodował, że historia świata stworzonego na potrzeby pierwszej edycji (*Imperial Edition*) rozwijała się poprzez następne dodatki. Wyjątkowe również było to, że w historii tej ważny był każdy człowiek, pomimo obejmowania fabułą olbrzymiego kraju jakim jest Rokugan. W błyskawicznym tempie świat ten zaludnił się i powstały setki historii, które oddzieliły Legendę od pozostałych systemów karcianych.

Świat, w którym toczy się akcja przypomina mocno feudalną Japonię. Od początku jego powstania Pan Księżyc (Onnotangu) ścigał Panią Słońce (Amaterasu). Kiedy Amaterasu powiła dziewięcioro dzieci, Onnotangu, obawiając się, że potomstwo zrodzone z ich boskiej krwi stanie się potężniejsze od niego, zaczął je połykać. Amaterasu jednak z każdym dzieckiem podawała Onnotangu do przepicia kroplę trucizny w czarce. Ostatnie z dzieci podmieniła na kamień, a w tym czasie Onnotangu zapadł w otępiały sen. Amaterasu ukryła syna (Hantei) chcąc, by kiedyś uwolnił swoje rodzeństwo. Gdy pojedynek ojca z synem nastąpił Hantei rozpłatał brzuch Onnotangu i wszystkie dzieci wypadły z niego. Pan Księżyc zdołał jednak złapać jedno z nich. By ratować małego Fu Lenga Hantei bez wahania przeciął rękę ojcu. Spadający Fu Leng pociągnął brata za sobą i tak wszyscy Kamis padli z Niebios. Odnalazło się tylko ośmioro z nich. Nikt nie wiedział, co stało się z Fu Lengiem, a w miejscu, na które upadli, napotkali świat zagubionych i słabych istot - ludzi. Widząc to wszystko Kami podjeli decyzję, o stoczeniu między sobą pojedynku, którego zwycięzca sprawować będzie rządy w Rokuganie, a jego bracia i siostry będą mu w tym pomagać. Pojedynek wygrał Hantei i tym samym obwołał się Cesarzem. Jego bracia i siostry, przyjmując symbole zwierząt jako charakteryzujące ich naturę, założyli swoje rodziny, które zwali klanami. Akodo założył klan Lwa, Doji klan Żurawia, Shiba klan Feniksa, Bayushi klan Skorpiona, Shinjo klan Jednorożca, Hida klan Kraba, natomiast Togashi, który zrezygnował z pojedynku udał się w góry, gdzie powstał klan Smoka. Ponieważ każdy Kami różnił się bardzo swoją naturą od pozostałych, podzielili się obowiązkami. Akodo zadeklarował się wiecznie bronić Cesarstwa i całej linii Hantei od niebezpieczeństw, a Doji zajęła się ekonomią i rozwojem sztuki w Rokuganie. Tak każdy z Kami znalazł swoje miejsce, a wraz z czasem spotkał na swej drodze ludzi, którzy pragnęli podążać jego drogą. Ci, którzy pozostali blisko Kami, założyli rodziny, które od tamtych chwil pozostały wierne głównej rodzinie klanu, biorącej swe nazwisko od imienia boskich założycieli.

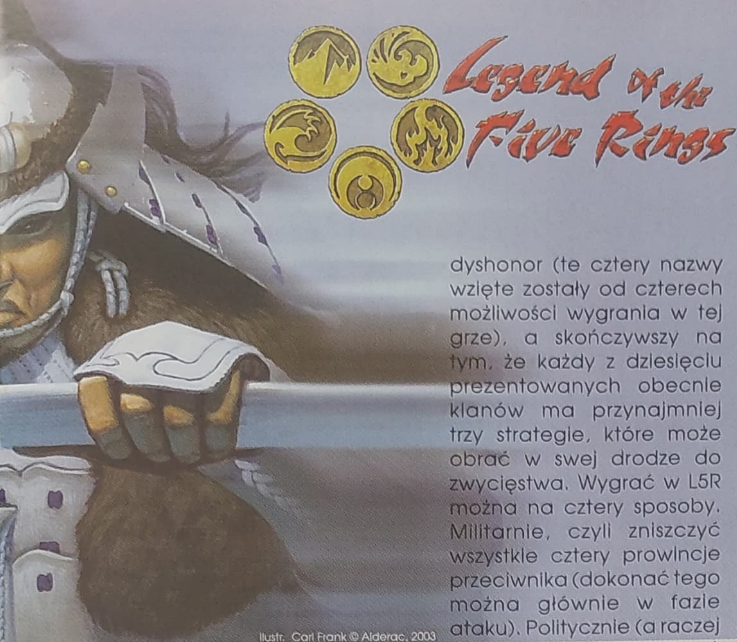
Czasy, o których opowiada gra karciana, to blisko 1200 lat po tych wydarzeniach. Klany toczą ze sobą nie pierwsze już walki o wpływy. Cesarz zmaga się z bratem z nieprawego łoża o władzę w Rokuganie, a tymczasem mistrz krwawej magii, zwanej *Maho*, powraca z zaświatów, by odebrać jego zdaniem należny mu tron.

Legenda Pięciu Kręgów jest jedną z bardziej złożonych gier karcianych o jakich słyszałem. Zacznijmy od tego, że do dyspozycji mamy dwie talie. Pierwsza, z czarnymi tyłami nazywana jest *Dynasty*, druga natomiast zwie się *Fate* i posiada zielone tyły kart. *Dynasty* gramy na stole, karty z zielonej talii dociągamy na rękę. O ile czarna talia jest mniej dynamiczna, tak zielona talia jest bardzo często używana. To z czarnej talii wprowadzamy do gry takie karty jak postacie, posiadłości, czyli karty produkujące nam złoto oraz wprowadzające wiele innych ciekawych efektów, czy też wydarzenia, które pojawiając się losowo wpływają na rozgrywkę w sposób często bardzo drastyczny. Są jeszcze regiony oraz fortyfikacje, które dodane do utworzonych z kart prowincji, pozwolą nam skuteczniej bronić się przed przeciwnikiem. Wszystko to jednak ma określone fazy wprowadzenia do gry i umiejętnie grając można to wykorzystać. Zielona talia natomiast jest nieograniczona pod tym względem. To właśnie tam mamy karty akcji, ekwipunku, popleczników (*followers*) oraz wszelkiego rodzaju czary. Karty z zielonej talii możemy zagrywać w następujących momentach: jeżeli jest to karta akcji, to w fazie akcji, ew. w każdym momencie na który pozwala dana karta; karty pozostałe dokładamy do postaci, by mogły z nich czerpać profity, ew. mogły wykonywać nowe, niespodziewane dla przeciwnika akcje.

Tura każdego gracza podzielona jest na 6 faz: **Fazę Prostowania** (przywracanie kart do pierwotnej pozycji), **Fazę Wydarzeń** (w tym momencie rozstrzygane są efekty kart wydarzeń), **Fazę Akcji** (to moment, w którym możemy nie tylko zagrywać karty akcji, lecz także wystawiać ekwipunek oraz czary i popleczników do naszych postaci), **Fazę Ataku** (teraz możemy zaatakować naszego przeciwnika), **Faza Dynastii** (dopiero teraz możemy wprowadzać karty z naszych prowincji, czyli zakrytych czterech czarnych kart na stole) oraz **Faza Końcowa** (dociągamy jedną kartę z talii *Fate* i kończymy swoją turę). Co jest ciekawe, każda z tych faz tworzy swego rodzaju pojedynek pomiędzy graczami. W L5R istnieje możliwość reakcji na każde zdarzenie. To dzięki temu gra jest niezmiernie dynamiczna. Czasami najciekawsze pojedynki dzieją się w fazie akcji, nie w fazie ataku. Dajmy na to, że spotykają się dwie talie polityczne, gdzie 90% kart dotyczy właśnie fazy akcji. Od tego czy wygramy grę nie zależy ile mamy siły w postaciach, lecz które karty uda nam się zagrać na przeciwnika. Faza akcji jest również bardzo niebezpieczna i przez to szalenie ciekawa, ponieważ można w niej zagrać pojedynek pomiędzy naszą postacią a postacią przeciwnika. Tutaj zdecydowany prym wiodą wojownicy (*bushi*) nad dworzanami. Pojedynki te mogą być rozstrzygane na podstawie różnych statystyk, co czyni postacie bardzo użytecznymi w wielu dziedzinach. Po raz kolejny pojawia nam się ogromna różnorodność talii i zdecydowana przewaga nad grami, w których na pierwszy rzut oka widać jakich postaci używać, gdyż są zdecydowanie lepsze (czyt. mają wyższe od innych cyferki). Także faza akcji odpowiedzialna jest w dużej mierze za rzucanie czarów, które z każdą akcją zmieniają oblicze potyczek. Na szczęście wszystko jest wyważone i faza bitwy jest równocześnie podobna do fazy akcji pod względem tur, jak i odmienna poprzez dynamikę potyczki postaci oraz akcji możliwych do zagrania, a przeznaczonych do zagrywania podczas bitwy (jak na przykład tereny, które wpływają nie tylko na nasze jednostki, ale także na przeciwnika). Obecnie jest ogromna ilość rodzajów talii. Począwszy od prostego podziału na talie militarne, polityczne, na oświecenie oraz na



Ilustr. April Lee © Alderac, 2003



Ilustr. Carl Frank © Alderac, 2003

dyshonor (te cztery nazwy wzięte zostały od czterech możliwości wygrania w tej grze), a skończywszy na tym, że każdy z dziesięciu prezentowanych obecnie klanów ma przynajmniej trzy strategie, które może obrać w swej drodze do zwycięstwa. Wygrać w L5R można na cztery sposoby. Militarnie, czyli zniszczyć wszystkie cztery prowincje przeciwnika (dokonać tego można głównie w fazie ataku). Politycznie (a raczej na honor), czyli rozpocząć swoją turę z czterdziestoma, bądź też więcej punktami honoru naszej rodziny (honor otrzymujemy na różne sposoby: poprzez wystawianie postaci z naszego klanu, za wygrywanie pojedynków oraz bitew, a także ze specjalnych kart, jak na przykład za wystawienie cesarskiego sztandaru). Wygrana na oświecenie wymaga od nas wystawienia pięciu kart Kręgów - elementów, które posiadają własne dość skomplikowane wymogi, by mogły zostać wprowadzone do gry. Gdy nam się to uda wygrywamy natychmiast. Zwycięstwo obliczone na dyshonor cechuje się natomiast obniżeniem honoru przeciwnika do poziomu -20, czego można dokonać poprzez zmuszanie, lub manipulowanie postaciami przeciwnika, by wykonały czyny nie godne Rokugańczyków. Za takie decyzje przeciwnik płaci tracąc swój honor. Niektóre z kart wymagają straty honoru by mogły być wprowadzone do gry. W większości są to stwory z Krain Cienia (*Shadowlands*) sąsiadującej od południa krainy, z której w większości wywodzą się demony oraz zmutowane skazą tych krain potwory. Według legend wszystko to wzięło się od nienawiści jednego z Kami, którą to żywił do braci i sióstr za opuszczenie go i zaprzestanie poszukiwań. W L5R możemy obrać stronę jednego z siedmiu głównych (Wielkich) Klanów (Skorpion, Krab, Żuraw, Smok, Lew, Feniks, Jednorożec), jednego Wielkiego Klanu, który dopiero co powstał (Modliszka), Szczurów (starej rasy istot inteligentnych, które w obawie przed gniewem smoków schowały się pod ziemię, będących równocześnie zawziętymi wrogami istot z Krain Cienia) oraz samych Krain Cienia, które terroryzując Rokugan przy pomocy olbrzymiej siły i demonicznych możliwości próbują wypełnić wolę swojego boga. Każdy z klanów jest bardzo bogato rozbudowany. Skorpiony zajmują się głównie polityką, są strażnikami sekretów (sekrety te wykorzystują często do swoich celów, by manipulować ludzką wiedzą - kończy się to najczęściej pozytywnie tylko dla członków klanu Skorpiona); specjalizują się w dyshonorowaniu innych. Obecnie również zyskują siłę jako klan dobrze rozwinięty militarnie. Klan Kraba, który od tysiąca lat broni Rokuganu przed Krainami Cienia walcząc na olbrzymim murze, jest klanem zdecydowanie militarnym. Jednak formy talii jakie można złożyć są bardzo zaskakujące, ponieważ mogą być skonstruowane przeciwko Krainom Cienia - zawierają one dużo postaci tak zwanych łowców demonów oraz inne pomocne karty, może to być także talia oparta na szybkim i brutalnym mordzie polega ona na wprowadzaniu tanich postaci z oznaczeniem *berserker* postacie te charakteryzują się tanim kosztem wystawienia i bardzo dużą siłą. Można także skłaniać się ku tradycyjnej talii z plejadą gwiazd klanu Kraba, począwszy od ich pana (*daimyo*), poprzez jego dzieci, które słabe bynajmniej nie są, a skończywszy na następnym pokoleniu, które poszło w ślady ojca o wdzięcznym pseudo: „Wielki Niedźwiedź". Klan Żurawia najwięcej w swoich szeregach posiada szermierzy oraz polityków, którzy wspaniale ze sobą współgrają dominując

cesarski dwór (obecnie zacięcie walczą o wpływy z klanem Skorpiona); kiedy
politycy tego klanu podejmują polityczne akcje, zawsze w pobliżu znajduje się
szermierz z ich klanu, by chronić swojego pana w potrzebie i walczyć zamiast
niego w pojedynku. Talie z tego klanu są w większości albo nastawione na
zabijanie postaci przeciwnika, albo na kontrolowanie stołu. Najczęstszymi
wygranymi tego klanu są wygrane na honor. Smoki bardzo często szukają drogi
do oświecenia i bardzo często ją znajdują - mają odmienne spojrzenie na
Rokugan i przez to zarówno dostrzegają wiele innych rzeczy, jak i trudno
nawiązać z nimi kontakt. Tutaj widać przeraźliwe bogactwo i zarazem rozpię-
tość możliwości tego klanu. Można zarówno robić talie na honor, na zabijanie
przeciwnikowi postaci (głównie poprzez pojedynki), jak i na oświecenie. Lwy
jako obrońcy Cesarza są w dużej mierze klanem militarnym, ale służba Cesa-
rzowi przynosi wielki zaszczyt i chwałę. To daje temu klanowi także olbrzymi
potencjał w budowaniu talii opierających się na zwycięstwie poprzez honor.
Szybkie i bez-litosne Lwy są dużym zagrożeniem militarnym, jednak spodziewać
się można po nich także szybkiego zwycięstwa w imię Cesarstwa, czyli na honor.
Pomimo, że każdy klan ma swoich *shugenja*, którzy to zgłębiają tajniki magii
panującej w Rokuganie, to jednak „profesja" ta zapoczątkowana została
w klanie Shiby Kami, który założył klan Feniksa. Prawie wszystkie rodziny w tym
klanie to świetni *shugenja* najlepsi w Rokuganie, a z pewnością najliczniejsi. To
jedyny klan, który studiuje wszystkie pięć elementów, pozostałe klany poprze-
stały na skupianiu się na konkretnych elementach, a tym samym stały się
specjalistami w konkretnych dziedzinach, jak wykonywanie magicznych
przedmiotów (rodzina w klanie Żurawia specjalizująca się w wykonywaniu
Nemuranai), czy też innych czynnościach związanych z magią jak kontakt
z przodkami w przypadku rodziny Kitsu z klanu Lwa. Klan Jednorożca jest bardzo
odległy kulturowo od reszty Rokuganu. Przez blisko 500 lat byli na wyprawie
poza granicami Cesarstwa i pozostawiło to na nich piętno trudne do wyma-
zania. Zarówno cenią sobie inne wartości niż pozostałe klany, jak i wprowadzili
do Rokuganu wiele innowacji, takich jak jazda konna w wykorzystaniu mili-
tarnym oraz sztuka łucznictwa, którą rozbudowali o odmienny typ łuku,
przystosowany do wykorzystywania podczas jazdy konnej. Przywieźli ze sobą
przyprawy wcześniej nie znane w Cesarstwie oraz wszelkiego rodzaju dziwne
przedmioty, typu luneta, czy siodło. Klan ten bogaty jest w tradycje lekko
odmienne od Rokugańskich, przytoczyć tutaj należy przede wszystkim większą
zażyłość w kontaktach z innymi ludźmi. Rokugani nie są specjalnie otwarci
przed obcymi i unikają kontaktu fizycznego przy pierwszych spotkaniach
Jednorożce częściej poklepują się czy rozmawiają o rodzinach i życiu prywat-
nym, które to są dla nich najcenniejszymi ze wszystkich wartości.

To zaledwie kropla w oceanie opływającym Rokugan bogaty świat tysiąca historii oraz możliwości zarówno w grze karcianej, jak i fabularnej. Poprzez sześć lat istnienia tej gry w Polsce nadal nie wszystko zostało opowiedziane. Zapewne nie jedna noc jeszcze upłynie na historiach odważnych samurajów zamieszkujących ten świat. Jeżeli podoba Wam się choć jedno zdanie na temat Rokuganu, to gorąco nakłaniam do zanurzenia się weń i poświęcenia mu czasu - odwdzięczy się niejedną opowieścią, dreszczem emocji pojedynku i wieloma innymi wrażeniami, które szkoda byłoby przegapić podążając betonową ulicą naszego miasta...

Andrzej Chwalisz


Ilustr. William O'Connor © Alderac, 2003

Legend of the Five Rings

Trzeci dodatek do Diamond Edition wygąda na najmocniejszy jak do tej pory. Testerzy firmy AEG robią wszystko by napięcie zarówno w grze, jak i pomiedzy graczami, rosło w zastraszającym tempie. Pierwszy dodatek Reign of Blood był bardzo zrównoważony. Wprowadzał klany: Smoka, Feniksa oraz Jednorożca. Opisywał nie tylko powrót Iuchibana i wstępną fazę jego planu opanowania Rokuganu, lecz także powrót jego prawej reki - Yajindena, stworzyciela czterech słynnych mieczy krwi: Pasji, Ambicji, Zemsty i Osądu. W następnym rozszerzeniu Hidden City możemy zaobserwować, jak to Iuchiban pustoszy ziemie klanu Feniksa, pali ich biblioteki, atakując ich sekretne miasto, a także możemy dowiedzieć się, że organizacja zwana Gozoku w błyskawicznym tempie zjednuje sobie sprzymierzeńców oraz werbuje agentów.



O ile Reign of Blood był dodatkiem bardzo stabilnym, skupionym na czarach oraz na Piewcach Krwi, tak Hiden City był zupełnie inny. Szczury, Kraby oraz Lwy sugerowały dodatek z naciskiem militarnym. Takie też były apowiedzi AEG. Tuż po premierze sytuacja wyjaśniła się. Pojawiły się, owszem mocne karty do militarnych talii. Polityczne talie otrzymały jednak karty, na które czekały kluczowe, dopełniające ich luki w starciach z taliami militarnymi. Wiele z nich jest głównie dla klanu Skorpiona to właśnie ten dodatek mógł przeważyć szalę, przywracając dawne czasy świetności politycznych talii na dyshonor, których mistrzami jest ten klan. Dodatkowo w Hidden City wprowadzony został nowy rodzaj kart: **formacje**. Mogą być zagrywane tylko w bitwie i tylko spełniając konkretne wymagania (często bardzo surowe), jak na przykład wymóg posiadania w bitwie trzech samurajów lub ninja. Formacje bardzo odmieniły strategie prowadzenia i rozstrzygania bitew i mimo dużych wymagań często używane są zarówno w taliach zarówno defensywnych, jak i ofensywnych. Hidden City mogło być wprowadzeniem do zmian, jakie zachodzą w sposobie grania w L5R. Widać to bardzo po Wrath of the Emperor, które pełne jest silnych kart, przyspieszających rozgrywkę.

Wrath of the Emperor jest drugim „dziełem" AEG, które nieuchronnie dąży do wyścigu klanów. Na szczęście w dużej mierze zachowana jest równowaga, dzięki której możemy pozwolić sobie na komfort grania klanem, który lubimy, a nie którym można grać. Dużym impetem całego dodatku jest zestawienie klanów: Skorpiony, Żurawie oraz Krainy Cienia już sama ta reklama zapowiada gorący dodatek.



Rzeczywiście Wrath of the Emperor jest dodatkiem wnoszącym potężne karty właściwie do każdej frakcji. Pełno w nim kart do pojedynków (dla Żurawii oraz Smoków), politycznych wszelakiego rodzaju (Żurawie, Skorpiony), militarnych akcji oraz poplecników (followers) (Lwy, Jednorożce, Kraby, Skorpiony). Przede wszystkim obfituje w potężne postacie do każdego z klanów oraz w karty akcji, które bardzo zmieniają system rozgrywki.

Najnowszy dodatek stoi na bardzo wysokim poziomie również pod względem graficznym. Przeglądając karty mam wrażenie, że tym razem rysownicy zostali dobrze przygotowani na to, co nastąpi i czego AEG od nich oczekuje. Wielu z nich prezentuje, sie dużo lepiej, niż w poprzednich dodatkach (April Lee, William O'Connor). Szczególną uwagę chciałbym zwrócić na trójkę rysowników, których styl osobiście mi bardzo odpowiada i cieszy mnie fakt, że wiele ilustracji w tym dodatku jest ich autorstwa. Jason Engle, wśród którego prac nie potrafię dopatrzeć się brzydkich, tym razem ilustruje prawie jedną trzecią, Wrath of the Emperor każda z jego ilustracji głęboko zapada mi w pamięć. Bardzo charakterystyczna kreska, mimo, że powtarzalna, dobrze znana, przedstawia wciąż nowe rozwiązania. Przyglądając się pracom Engle widać, że wiele z nich zawiera innowacje, których nie wykorzystywał wcześniej. Drew Baker jest drugim rysownikiem, który zwraca tu moją uwagę. Jego prac jest bardzo wiele, wydawać by się



April Lee © Alderac, 2004

Wrath of the Emperor



mogło, że rywalizują z Engle o dominację w tym dodatku. Baker ma odmienne od Engle spojrzenie na światło oraz przestrzeń, co daje bardzo ciekawe efekty. Someisa Sensei, Yogo Baisetsu, Bayushi Toho, Asako Tsuruko oraz Hoshi Ishida, to wyjątkowe prace. Każda dokładnie przetudiowana i opracowana, by oddać mistycyzm Smoków, mroki magii Yogo, czy okrutne myśli krążące po głowach niektórych Piewców Krwi z rodu Asako. W to wszystko wkraczają prace człowieka, który w moich oczach zasłynął ilustracją Shadowed Tower of Shosuro oraz Shosuro Maru. Jego pozostałe prace nie wywarły na mnie większego wrażenia (np. okładki do Sekretów Klanów RPG), lecz Wrath of the Emperor, w którym Matthew S. Armstrong pokazuje swoje umiejętności, jest dla mnie czymś bardzo niezwykłym. Upieram się, że Agasha Tomioko oraz Gozoku Sensei są najładniejszymi rysunkami tego dodatku. Yoritomo Hotako jest postacią która powinna już dawno pojawić się w szeregach klanu Modliszki dzięki niej więcej osób grałoby tym jakże pięknym teraz klanem. Nie mogę jednak pominąć takich sław jak Stephanie Pui-Mun Law (bardzo ładna ilustracja do „Spirits and Steel"), Michael Kaluta (m.in. „Shosuro Hokii"), Steve Argyle (za niezwykły rysunek „Kakita Noritoshi") oraz Llyn Hunter (za m.in. „House of the Jade Princess") wielu z nich zajmuje stałe miejsce wśród rysowników AEG. Alderac Entertainment Group zatrudnił także wielu nowych rysowników, którzy bardzo skutecznie konkurują z dobrze już nam znaną grupą. Z pewnością jest to miła dla oka rywalizacja.



Z fabuły dodatku możemy dowiedzieć się o powrocie Daigotsu, który raz już pokonany przez Iuchibana (HiddenCity) postanawia stawić mu czoła ponownie. Niestety nie jest jeszcze na to przygotowany przegrywa. Jedyne, co udaje mu się wywalczyć to wolność dla więzionej Shahai. W tym samym czasie Cesarz orientuje się, że w jego otoczeniu działa tajemnicza grupa ludzi, których celem jest jego osoba. Powołuje w związku z tym specjalną grupę, której zadaniem będzie zinfiltrować jego adwersarzy. Grupa ta w większej mierze składa się z członków klanu Skorpiona. Najnowszy dodatek podwyższa temperaturę panującą w Rokuganie. Wrath to bardzo mocna rywalizacja pomiędzy klanami, każdy z nich wzbogacił się na tym dodatku. Nawet Gozoku postępuje otwarcie i coraz śmielej. Rośniemy w siłę każdego dnia!

Andrzej Chwalisz

Legend of the Five Rings

GOZOKU NADCHODZI!

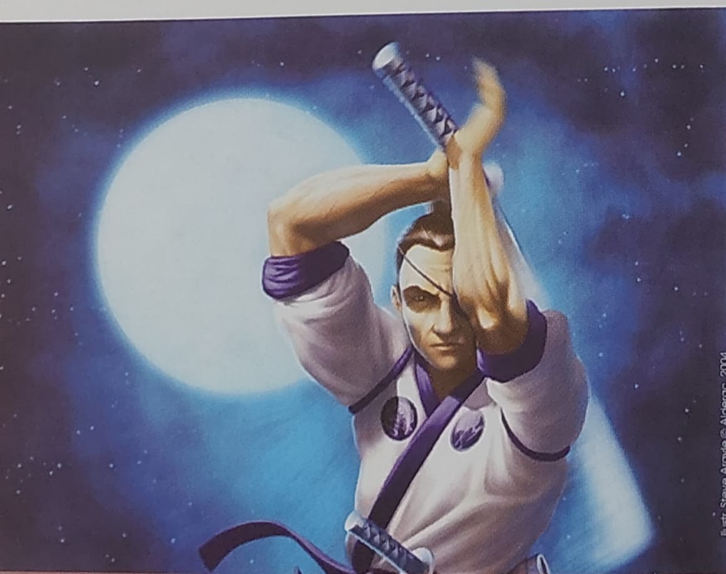
Jako następnego po Hidden City - prawdopodobnie najpopularniejszego dodatku L5R - oczekiwania wobec Wratha były wysokie. Wszystko wskazuje na to, że wyjątkowy balans pomiędzy frakcjami po-HC zostanie poważnie zaburzony przez nowe karty. Poziom wsparcia dla różnych frakcji mocno sugeruje, że nowy zestaw był tworzony w myśl klimatu Reign of Blood. Wynikałoby z tego, że klany będące słabszymi na początku sezonu Koteii będą najsilniejsze do czasu Mistrzostw Europy.
Ponad 150 kart to bardzo wiele i nie ma tu miejsca, by skupiać się na wszystkich, przedstawię więc spojrzenie na te karty, które wydają się mieć największy wpływ na ten dodatek.

GOZOKU SENSEI

Być może nie jest zaskoczeniem, że na początek skupiam się na tej karcie! Jest to piękna karta, zarówno pod względem siły i nastroju. Klany mogące zrobić z niej największy użytek to Skorpiony, Żurawie i Feniksy, co jest dość odpowiednie, natomiast możliwości i ograniczenia tej karty wiążą się bardzo ładnie z polityczną konspiracją, która usiłuje zdobyć kontrolę nad Cesarstwem.

Gozoku sensei
+0PS/+0GP/-1FH
All Factions Sensei
You may not play this card if you have a Wind.
Political Open: Discard the Favor to bow a Personality. He may not straighten again until after you discard the Favor again or his controller pays 6 Gold as an Open action.
Political Reaction: Once per turn, before any player gains or loses Honor, bow your Stronghold or one of your Courtiers to reduce the gain or loss by 2.

Jako karta zajmująca miejsce zarówno Sensei jak i Wind w talii, Gozoku Sensei musi posiadać duże możliwości. Na szczęście dla tych z nas, którzy chcą okazać wsparcie dla Gozoku, ma je. Możliwość blokowania postaci jest na początku wspaniałą obroną, zmuszając przeciwnika do porzucenia jednostki lub spowolnienia jego rozwoju przez spory koszt 6 złota. Jest też świetna przy ataku, pozwalając na natychmiastowe usunięcie problematycznych obrońców lepiej nawet niż Shadowlands Naka Tokei. Ta zdolność jest zdecydowanie bardziej potężna niż każda z możliwości Windów i zauważcie, że możecie używać jej zarówno w bitwie, jak i w fazie akcji.
Druga z możliwości jest specyficznie ważna dla takich talii jak militarna Feniksów, pozwalając spowalniać szybkie talie honorowe i bronić się przed stratą honoru; to talia militarna z dużymi wymaganiami honoru. Jednak talie oparte na kontroli


Ilustr. Steve Argyle © Alderac, 2004

także będą ją uwielbiać, kiedy będzie można zredukować straty honoru własnych kart (Suiteru no Oni, Written in Blood), jak i spowolnić innych grających na honor.
Jakie więc talie będą używać tego Sensei? Żurawie, Feniksy i Skorpiony posiadają dworzan i duży dostęp do przysług, zyskają więc najbardziej. Talia Lwów militarno/honorowa (switch) może używać tej karty by zneutralizować problematyczne jednostki, a przy wprowadzeniu 3x Otomo Taneji może zyskać dostęp także do drugiej zdolności Sensei. Dla członków innych Klanów karta ta nie jest specjalnie silna jakkolwiek nadal jest grywalna, osobista preferencja pomiędzy Gozoku Sensei, Daigotsu Wind i innym Windem liczy się bardziej.

TRADING HOUSE

Ta karta nie wygląda na coś specjalnego. 2 za 2 wraz ze zdolnością, czy to teraz nie standard? Cóż, tak ale zdolność Trading House jest mocniejsza niż większości innych kart.

Trading House
2GC, 2GP
Bow Trading House to produce 2 Gold.
Limited: Discard a card from your hand to straighten Trading House.
Wyrzuć kartę z ręki by zapłacić 2 złota to bardzo mocna zdolność. Z nadmiarem tanich przedmiotów i popleczników (followers) w otoczeniu, z których wielu pozwala ci dociągnąć kartę po przyłączeniu (Ashigaru), Trading House daje ci naprawdę duże przyspieszenie. A z Path of Wisdom i Kyuden Tonbo w grze, Trading House jest dobrym zapalnikiem w maszynie ciągnącej karty. Wyjątkowo solidna karta jeśli wejdzie do gry.



FURY OF THE DARK LORD

Ta karta może zdeterminować wyniki wielu gier w nadchodzących miesiącach i zdecydowanie zasługuje na uwagę. Niewiele jest kart w L5R, które mogą wygrać dla was grę w pewnych starciach tylko przez zagranie ich, a jest bardzo, bardzo mało takich, które nie mogą być skasowane w ten czy inny sposób.

Fury of the dark lord
15GC, 4FV
Limited: Destroy all non-Creature Infantry Personalities with a printed Gold cost less than 7 and all non-Creature Cavalry personalities with a printed Gold cost less than 8. Then remove all Personalities in discard piles from the game.

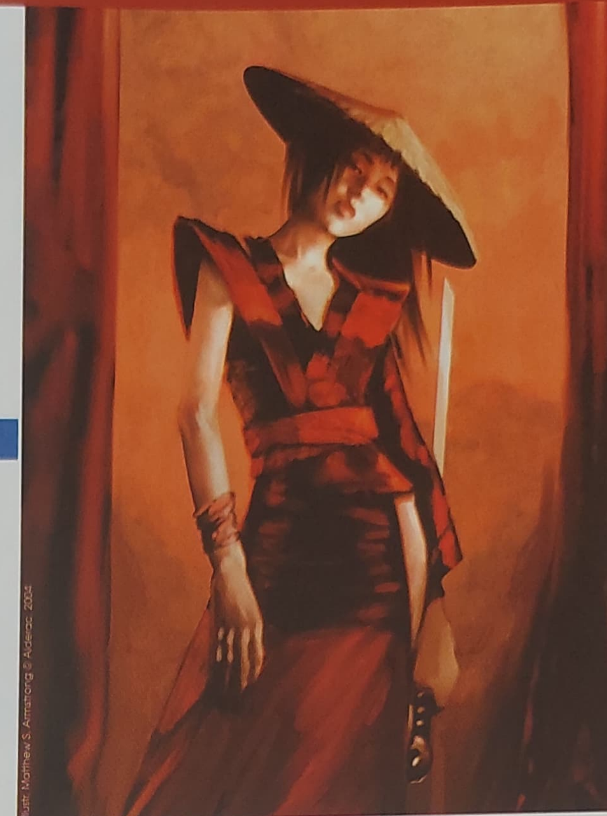
Tłumaczenie: wkładając Refuge of the Three Sisters i kopię tej karty wygrywacie grę przeciwko najbardziej popularnym konstrukcjom talii Lwów, Feniksów i Modliszek. Karta ta wymusi zmiany zwłaszcza wśród grających Klanem Feniksa.

KYUDEN BAYUSHI

Wielu zauważy, że wcześniej wymieniałem Skorpiony, razem z Żurawiami i Feniksami, jako Klany z „dworzanami i dostępem do przysług". Eloquence to dobra karta, ale ten Stronghold jest prawdziwym powodem dlaczego Skorpiony mogą nadużywać Gozoku Sensei.

Kyuden Bayushi
7PS/4GP/2FH
You may have two different Winds.

Political Reaction: Once per turn, bow one of your Scorpion Clan Personalities to pay the cost of using the Imperial Favor. This may be used while bowed.
Tłumaczenie: "Open: Raz na turę skłoń jedną z postaci Klanu Skorpiona by skłonić postać innego gracza. Ta postać nie może zostać wyprostowana, blah, blah by blah...". A teraz dodaj 3 kopie Maru i Shrine of Stone. Sprawdź ile postaci potrzebujesz mieć w grze jeśli chcesz mieć możliwość obronić się przed Skorpionem (odpowiedź brzmi 10, jeśli Skorpion nie użyje innych kart z gatunku zabij/skłoń). Już przestraszony? Nie? Więc może talia Right Hand/Black Heart, albo Underhand/cokolwiek. Skłoń Postać by za darmo poszukać karty, raz na turę? Ładnie. I nie zapominaj zasady ograniczają cię do jednej próby ubiegania się (lobby) o przysługę na turę. Możliwość tego Strongholdu nie liczy się jako ubieganie się. Jeśli talia Bayushi/Gozoku może zdobyc przysługę (favor) przeciw tobie na normalnych zasadach, możesz równie dobrze poddać grę od razu...



SOMEISA SENSEI

Ta karta od ręki zmienia Mnichów (Monks) z klasy kart najbardziej podatnych na stratę honoru, na klasę NAJMNIEJ podatną na dyshonor.

Someisa Sensei
+0/+0/+0
Dragon Clan Sensei
Shugenja will not join you. You may bring Monk Personalities into play regardless of Honor Requirement if you control no Shadowlands cards. Open: Once per turn, bow one of your Monk Personalities that has not cast a Kiho this turn to straighten a Ring.



Piętą Achillesową Smoczych talii House of Tao w Diamondzie była ich podatność na wczesny dyshonor. Ten Sensei kompletnie likwiduje tę słabość, właściwie nie żądając niczego w zamian, ponieważ jedynym Shugenją widywanym w taliach Tao była Tamori Chieko. Razem z Fury of the Dark Lord i wspaniałym wyborem Postaci wśród 4F, 4C, 8GC, myślę, że gracze Klanu Smoka nie będą zasmuceni.

HOUSE OF THE JADE PRINCESS

Wybaczone byłoby wam mniemanie, że AEG chce kompletnie usunąć warunek zwycięstwa na honor z gry. Rzeczywiście, niewielka ilość talii na szybki honor, którym udało się przeżyć do Hidden City, zacznie się naprawdę martwić wkraczając w otoczenie Wratha. Na przykład...

House of the Jade Princess
3GC, 2GP
Singular
Bow House of the Jade Princess to produce 2 Gold
Political Limited: Bow this card and target one of your Personalities with a printed Gold Cost above eight to target another player. If that player has a Personality with a printed Gold Cost above eight in play or in his discard pile, he loses one Honor; otherwise he loses four.

Puppet Theater Troupe powraca, lepsze niż kiedykolwiek. Obok oczywistych sztuczek Nagori, mogących dać Żurawiom coś do zabawy, szybkie talie honorowe zwyczajnie nie korzystają z nikogo z kosztem powyżej 8. W tym starciu ta karta powinna od ręki dać wam czas potrzebny do wygrania gry. Dla talii opartych na honorze/dyshonorze, rozważcie użycie Naka Tokei jako postaci bez cechy Shadowlands dla dodatkowej zabawy: jeśli wasz przeciwnik nie ma żadnych drogich ludzi dookoła, daje to 8 honoru na turę (plus Nagori). Tokei także wypełnia wymagania tej karty i posiada cechę Doświadczony (Experienced), więc może być przywołany przez Boundless Sight. Podczas gdy prawdopodobnie nie warto budować talii wokół tej jednej karty, to zdecydowanie jednak dostarcza ona uderzenia, którego dyshonor potrzebował, by stać się warunkiem zwycięstwa raczej niż strategią wspomagającą.

THE BARBARIAN WALL

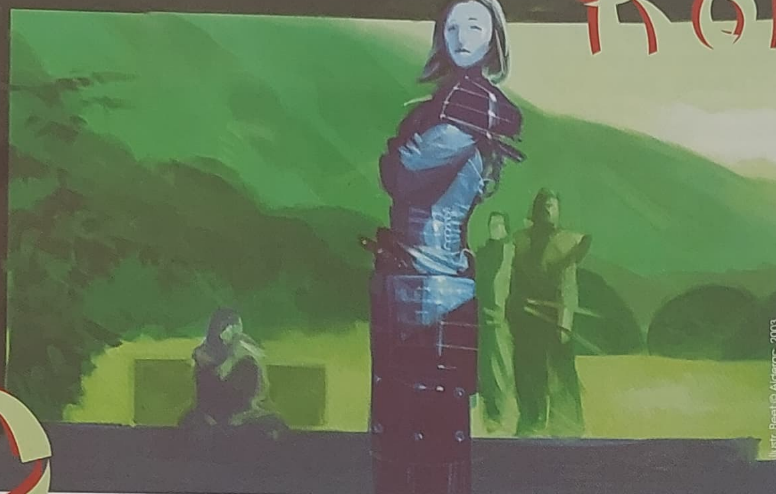
Karta będąca użyteczną w każdej talii, zarówno do obrony jak i ataku. Razem z Refuge of the Three Sisters, ta karta jest dobrym załącznikiem dla talii nie mających żadnych innych regionów, których specjalnie chciałyby używać.

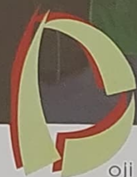
The Barbarian Wall
Singular
Limited: Bow the Barbarian Wall to permanently raise or lower one Province's strength by 1.
Open: Bow the Barbarian Wall to change one Province's strength to its base strength. You may do this during a battle in which you have no units.
Jej ograniczona zdolność (Limited) pozwala wam pomóc sobie w ataku lub obronie nie wiele, ale jeśli wyjdzie w pierwszej turze możecie zyskać szansę, by złagodzić obronę przeciwnika zanim zaatakujecie.Drugą zdolność bardzo zbliża nas do mety przeciwko taliom na Oświecenie (Enlightenment) - Lessons from Earth, a także Importune Kami i Outer Walls. Czysto funkcjonalna karta, która często pojawi się w grze, ale nie zdefiniuje jej otoczenia.
To próbka kilku bardziej interesujących kart z dodatku Wrath of the Emperor. Przewiduję, że Skorpiony będą bez porównania najsilniejszym Klanem w nowym otoczeniu: ich talie otrzymały wszystkie potrzebne narzędzia, by zamienić ich najgorsze starcia w najlepsze, bez poświęcania siły tam, gdzie już były silne. Smoki i Kraby także otrzymują wsparcie, podczas gdy Fury of the Dark Lord pomaga Hordzie zyskać kontrolę nad niektórymi ich słabszymi partiami. Z drugiej strony Lwy i Feniksy dostają bardzo niewiele dobrych nowych kart i ich obecne talie najciężej przeżyją Fury.Modliszki otrzymują wsparcie dla nowego typu talii honorowej militarnej, podczas gdy talie Jednorożców oparte na przedmiotach także zostają wzmocnione, jednak nie jest to nic, co mogłoby powstrzymać dominację Skorpionów. Czas wyciągnąć moją maskę spod biurka jak myślę...

Shiba Samoshii
aka James Donnithorne-Tait

Konspiracja

napisał: Shawn Carman





oji Jurian wstał ze słońcem, jak zwykł czynić. Służba znała dobrze jego zwyczaje, podjęto więc wszystkie niezbędne kroki. Jego ubranie było nieskazitelnie czyste i odpowiednio przygotowane. Gorąca woda przyniesiona na pierwszą kąpiel. Jego stolik zaopatrzono w odpowiednie sprzęty, włączywszy najwyższej jakości skrole, dostarczane regularnie z północno wschodnich ziem Asahina. Nowe świece zostały rozpalone, a kadzidło żarzyło się w małej kapliczce ku czci przodków, którą Jurian utrzymywał w swych prywatnych pokojach. To, że był uwięziony w tym nędznym mieście nie znaczyło jeszcze, że musi cierpieć te same trudy co ci, którzy nie znali lepszego życia.

W momentach szczerości, Jurian przyznawał, że jego los w tym miejscu nie był taki zły, jak to sobie wiele razy wyobrażał. Sunda Mizu Mura było dużym miastem, będącym zarazem decydującym punktem w relacjach pomiędzy jego klanem a Krabami. Jego stanowisko plasowało go na pozycji jednego z najważniejszych Żurawi w mieście, natomiast kwatery, jakie mu zapewniono, były prawie na równym poziomie w porównaniu do tych, które otrzymał podczas swego krótkiego zadania w Toshi Ranbo. Mimo krótkiego pobytu tam, Jurian często rozmyślał z ukłuciem żalu o czasie spędzonym w stolicy. Rozumiał, że jego zdolności były bardziej przydatne tutaj, gdzie mógł łatwo manipulować dworem na potrzeby swojego klanu, lecz nadal brakowało mu żywego tempa Cesarskiego Dworu. Nawet dla pomniejszego urzędnika, uczucie uczestniczenia w tak wielkich przedsięwzięciach było naprawdę upajające. A jednak tu było teraz jego miejsce, gdzie najlepiej mógł przysłużyć się klanowi Żurawia.

Nie wspominając o innych, których interesom także służył.

Sunda Mizu Mura było przyjemnie ciepłe przez większość roku, a zimy zdarzały się także zaskakująco łagodne, biorąc pod uwagę górskie położenie. Podczas lata natomiast bywały chwile, gdy żar nie pozwalał oddychać. Nawet nosząc najcieńsze jedwabie Jurian znajdował te momenty nieznośnymi. Na szczęście dzisiejsze sprawy prowadziły jego kroki do Przyjemnego Wieczoru miejsca gdzie podawano sake, a młode kobiety ogromnymi wachlarzami wprawiały powietrze w ruch przez większość popołudnia. Chłód był odświeżający, a herbata i sake wyjątkowe. Cokolwiek możnaby mówić o ziemiach Yasuki, takie miejsca były tu zawsze znakomite. Jego zadanie na dziś także niemniej interesujące.

Jurian wszedł do niewielkiego domku i wygładził ubranie na pokaz, równocześnie omiatając wzrokiem pomieszczenie w poszukiwaniu swej ofiary.

Tam. Siedząca samotnie, jak zwykle. Podniosła wzrok spoglądając na wchodzącego i napotkała jego ciepły, naturalny uśmiech. Odpowiedziawszy skromnym uśmiechem powróciła uwagą do zwoju, leżącego na jej kolanach, jednak udało mu się dostrzec jej ukradkowe spojrzenie, gdy sprawdzała gdzie usiądzie.

Doskonale.

Jurian prześlizgnął się cicho do jej stolika. „Namika-san, jak cudownie widzieć cię dzisiaj. Czy dzień był dla ciebie łaskawy?"

„Cóż, Jurian-san," kobieta z rodziny Yasuki odpowiedziała z lekkim uśmiechem. „Zastanawiałam się, czy zobaczę cię dziś tutaj. Widzę, że oboje podzielamy zamiłowanie do tutejszej mieszanki herbaty."

„O tak," zgodził się Jurian siadając naprzeciwko dwórki klanu Kraba. „Ten smak nie przypomina niczego, co do tej pory dane mi było spróbować. Obawiam się, że jeśli kiedykolwiek wyjadę z tego miasta, będę musiał wykupić prywatną posiadłość, by móc tu powracać i cieszyć się nim."

„Mam nadzieję, że nie będziesz przeniesiony" odparła Namika. „Z kim dyskutowałabym o wydarzeniach naszego znakomitego dworu?"

Uśmiech Juriana poszerzył się. „Uważam wczorajszą przemowę Moshi Burenana na temat zagrożeń ograniczających umów handlowych za szczególnie oświecającą."

Namika stłumiła śmiech. „Ten człowiek był bardziej pijany niż ktokolwiek, kogo widziałam na dworze, a żyjąc na ziemiach Krabów mogę zapewnić cię, że widziałam wielu dworskich pijaków."

„Niemożliwe!" odparł Jurian z fałszywym oburzeniem. Śmiejąc się odebrał od służącej czarkę herbaty. Jego gusta były tu dobrze znane. „Coś podobnego widziałem kiedyś i na Cesarskim Dworze."

Oczy Namiki otworzyły się w wyrazie zaskoczenia. „Nigdy nie przypuszczałabym, że coś takiego mogłoby być tolerowane na dworze Cesarza."

Jurian uśmiechnął się zdawkowo i kręcąc głową westchnął „Obawiam się, że mogłabyś być bardzo zaskoczona, Namika-san. Sprawy mają się inaczej niż za czasów ojca Cesarza."

Zmarszczyła brwi. „Co masz na myśli?"

Jurian starał się wyglądać na człowieka, który znalazł się nagle w niewygodnej sytuacji. Zaczął rozglądać się okazjonalnie, sprawdzając czy ktokolwiek poświęca uwagę ich konwersacji. „Mam jedynie na myśli fakt, że widziałem popełniane błędy, nawet na najwyższych stanowiskach." Zaczął wodzić palcem po brzegu czarki. „To czasem prowadzi do niewłaściwych sytuacji."

Twarz Namiki posępniała. „Zawsze wyobrażałam sobie Dwór Cesarski jako coś wspaniałego, lecz twoje opowieści sprawiają, że zdaje mi się zupełnie innym. Moja znajomość z Yasuki Hachi i jego namiestnikami pozwalała mi patrzeć życzliwie na Cesarza, lecz muszę wyznać, że nasze rozmowy pozostawiły we mnie raczej chłodne uczucia wobec jego dworu."

„Mężczyźni i kobiety tworzący ten dwór to w większości dobrzy i czcigodni ludzie" zapewnił ją Jurian. „Dwór jest po prostu... jest bardzo chaotyczny. Nie ma wśród nich żadnego przywództwa."

„Gdzie więc Dwór powinien go szukać?" spytała Namika. „U Kanclerza? Cesarskiego Doradcy?"

Jurian pokręcił przecząco głową. „Obawiam się, że Tanitsu-sama i Kaukatsu-sama są bardzo zajęci wypełnianiem swych obowiązków wobec Cesarza. Mają zbyt mało czasu, by sterować sprawami dworu, nawet tak ważnymi, jak te omawiane w Toshi Ranbo."

Wyraz twarzy Namiki stał się zatwardziały. Jurian zdążył się już przyzwyczaić do tego na dworze Krabów. Był to wyraz niepokoju i irytacji. Kraby nie znosiły łatwo głupoty. „Gdzie więc jest Cesarz?" spytała cicho. „Jeśli jego obowiązki zatrzymują przywódców dworu, wte

erowanie krokami tych, którzy ustanawiają jego wolę?"

„Imperium jest rozległe, a Cesarz jest tylko człowiekiem. Nawet Syn Niebios nie może robić wszystkiego, czego się po nim oczekuje. Nikt nie może."

Twarz Namiki pozostała nieugięta. „Twoje towarzystwo jest zawsze mile widziane, lecz historie, które opowiadasz niepokojące, Jurian-san."

„Musimy mieć nadzieję, Namika," zapewnił ją. „Cesarz przeprowadzi nas przez te trudne czasy. Lub może my przeprowadzimy jego."

Młoda kobieta lekko potrząsnęła głową „I ja mam taką nadzieję, lecz nie wszyscy podzielamy twój optymizm, przyjacielu."

Na zewnątrz Jurian trzymał usta zaciśnięte w cienką linię i potakiwał bez słowa. W środku jego uśmiech był szeroki jak nigdy.



Był późny wieczór, gdy niekończący się żar Władcy Słońce w końcu ustał, pozostawiając miasto w litościwym chłodzie. Jurian był za to wdzięczny, po całym dniu spędzonym na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce i wciąganiu innych dworzan w natchnione dyskusje. Niektóre stanowiły część jego obowiązków z ramienia klanu Żurawia, podczas gdy inne były zaledwie fasadą wspierającą jego inne motywacje. Kilka miało nawet powód wyłącznie rekreacyjny, lecz rzadko pozwalał sobie na to. Przywiązanie i przyjaźń kłóciły się z jego celami.

Jurian powrócił do swych prywatnych pokoi, uprzednio zwolniwszy służbę na ten wieczór. Dni mijały mu na niekończących się konferencjach, zwykle wolał więc spędzać wieczory sam na sam ze swoimi myślami. Cichy bezruch pustego domu pomagał w odzyskaniu jasności umysłu. Dworzanin wkroczył do pokoju z planem napisania kilku ważnych listów, nagle jednak zatrzymał się w pół drogi. Ponownie rozejrzał się ostrożnie po pomieszczeniu, jego usta zacisnęły się.

„Jestem dość pewien, że prosiłem, byś nie wchodził do mego domu nieproszony. Nie jeden raz."

„Jurian-sama, twoje insynuacje są krzywdzące." Suchy głos nie posiadał jasnego źródła. Powietrze w pokoju poruszyło się, jak wiatr delikatnie podnoszący opadłe liście. Odziana w czarno-czerwoną tkaninę postać pojawiła się tuż obok zamkniętego okna.

„Zdawało mi się, że zawsze jestem mile widziany w twoim domu."

„Myśl co chcesz, Natsuo-san," powiedział Jurian w przeciwnym tonie, „lecz mój dom jest prywatny. Proszę pamiętaj o tym."

Soshi Natsuo skłonił się lekko w przepraszający, wręcz komiczny sposób, lecz jego postawa nie zdradzała ani skruchy, ani rozbawienia. Jego rysy pozostały jak zawsze chłodne i poważne, co nieodmiennie wprawiało Juriana w rozdrażnienie. Nie żeby miał kiedykolwiek okazać swój dyskomfort. „Jakie poczyniłeś postępy?"

„Wszystko idzie dobrze," odparł Jurian. „Zaaranżowałem kilka zmian w lokalnej polityce handlowej, które powinny wynagrodzić nasze wysiłki. Kilku agentów, lojalnych naszej sprawie, zostało także wprowadzonych do lokalnej administracji. Powinni mieć możliwość kontynuowania infiltracji. W kilka miesięcy więc powinniśmy zyskać oparcie w Klanie Kraba."

„Kilka miesięcy to za długo," wtrącił sucho Natsuo. „Shogun porusza się szybciej, niż sądziliśmy. Jeśli wymusi otwarty konflikt z siłami Cesarza, będziemy potrzebować oparcia we wszystkich klanach, jeśli mamy mieć jakąkolwiek nadzieję na sukces."

„Otwarty konflikt?" powiedział Jurian z niedowierzaniem. „Myślałem, że to miało zostać użyte tylko jako ostatnia deska ratunku. Naprawdę zyskać możemy tylko jeśli Cesarz pozostanie na tronie."

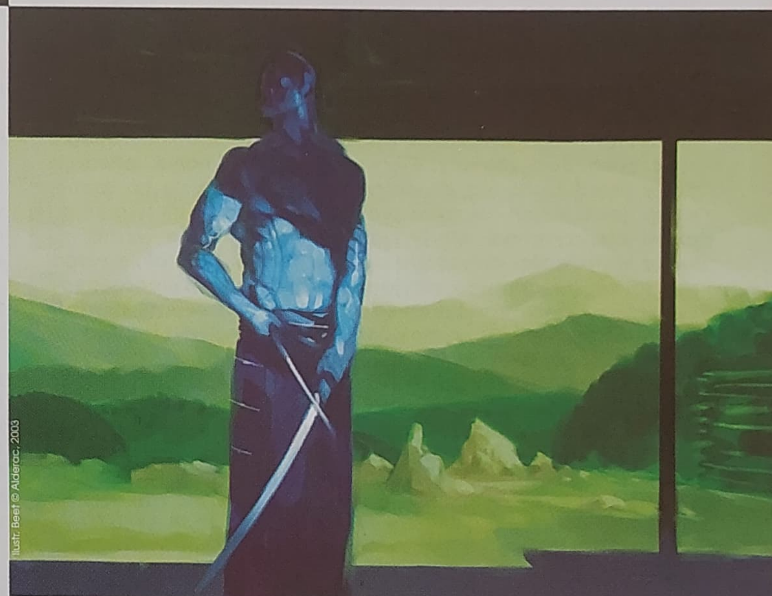
„Zgadza się," odparł Natsuo. „Jednakże, jeśli będziemy zmuszeni i Kaneka znajdzie się na tronie, wyobrażam sobie, że okaże się łatwiejszym do manipulacji niż Naseru. Wydaje się... w jakiś sposób mniej politycznie zaangażowany."

Żuraw pokręcił przecząco głową. „Błędem jest niedocenianie Kaneki. Nie jest to to, czego oczekiwałem."

„Oczekiwania są dla głupców," odparł Natsuo z cieniem uśmiechu. „A teraz, cóż z młodziutką Yasuki Namika? Cieszy się żywym zainteresowaniem naszych wspólnych zwierzchników."

Jurian uśmiechnął się. „Rzecz postępuje wyjątkowo dobrze. Już teraz moje rozmowy z Namiką zasiały ziarno zwątpienia. Szacuję, że w najbliższym czasie przyłączy się do naszej sprawy z wielkim entuzjazmem. Jest bardzo lojalna wobec Szmaragdowego Czempiona z powodu jakiejś wspólnej przygody w Ostatniej Nadziei Shinsei, lecz wątpię, by było to cokolwiek tak ważnego, że mogłaby odmówić przymierza z nami." Spojrzał na shugenja z satysfakcją. „Kto podejmie się wstępnego kontaktu?"

Natsuo podniósł brew w wyrazie zaskoczenia.



„Ty, oczywiś-cie. Któż inny?"

Żuraw zmarszył brwi. „To może nie być najlepszy pomysł."

„Czemu tak mówisz?"

„Namika jest bardziej inteligentna, niż początkowo sądziłem," odparł Jurian. „Jeśli nagle dowie się, że biorę udział w jakimś rozległym spisku, może równie dobrze dojść do wniosku, że nasze rozmowy miały na celu ukierunkowanie jej do tego."

„Zatem nie wywiązałeś się wystarczająco dobrze ze swego zadania," powiedział Natsuo. „Tak czy inaczej zwerbowanie jej należy do ciebie, Jurian."

Oczy dworzanina nieznacznie zmrużyły się. „Łatwo powiedzieć, zważywszy, że to ja wykonuję całą pracę przy tej sprawie."

Skorpion znieruchomiał i zwrócił swe pozbawione wyrazu oczy na Juriana. „Nie pomyl naszej zażyłości z przyjaźnią, Jurian," powiedział cicho. „Nasza sprawa jest słuszna, lecz dyskrecja musi mieć pierwszeństwo w naszych umysłach. Jeśli nie potrafisz wypełnić przyznanych ci obowiązków, wtedy stajesz się ciężarem." Pokręcił smutno głową. „A w tym momencie naszych ogromnych wysiłków, ciężary to coś, na co zwyczajnie nie możemy sobie pozwolić. Czy rozumiesz?"

Jurian zbladł lekko. „Oczywiście, Natsuo-san. Wybacz mi." Nie chciał rozgniewać kogoś takiego jak Natsuo, kto zdawał się być pozbawionym jakichkolwiek skrupułów czy zahamowań.

„Jesteś mądrym człowiekiem, Doji Jurian," odrzekł spokojnie Natsuo. „Byłoby w twoim najlepszym interesie, byś pamiętał, że żaden z nas ani ty, ani ja, ani nawet twój sensei Munemori nie jest ważniejszy od sprawy, której służymy."

„Cesarstwo ponad wszystko," odparł Jurian z krótkim pokłonem. „Będę pamiętał."

„Dobrze powiedziane," zgodził się Natsuo. „Yasuki Namika jest nie tylko odpowiedzialna za zbieranie wszystkich podatków z prowincji Yasuki, lecz także za przypływ koku z ziem Żurawi, wspomagający ich sojuszników z klanu Kraba. Kobieta na jej stanowisku po naszej stronie mogłaby pozwolić nam manipulować całym ekonomicznym pejzażem tego regionu. A głodni ludzie zazwyczaj obwiniają za swoją niedolę tych, którzy nimi rządzą. I nie odwodziłbym jej od podziwu dla Szmaragdowego Czempiona. Pewnego dnia może okazać się użyteczna, jeśli będziemy potrzebowali podważenia lojalności Hachi wobec Cesarza."

Ogrody Yasuki były cudowne w świetle księżyca. Oczywiście nie mogły równać się z pięknością ogrodów na ziemiach Doji, lecz z braku domowych wygód, Jurian z chęcią przyjmował je jako zastępstwo. Przynajmniej na obecną chwilę.

List przyszedł do jego domu o zmierzchu, zaledwie kilka krótkich godzin temu. Namika pragnęła spotkać się z nim prywatnie, wyznaczając jeden z mniejszych i mniej popularnych ogrodów miasta na miejsce spotkania. Z tego, co było mu wiadome, osoba pragnąca tak prywatnego spotkania mogła mieć tylko dwa zamiary. Pierwszym było wyznanie, otwarcie duszy przed zaufanym powiernikiem. Opierając się na rozmowach, jakie Jurian i Namika prowadzili przez ostatni tydzień od czasu nieprzyjemnej wizyty Natsuo, oczekiwał, że wyzna mu swoje wątpliwości dotyczące rządów Naseru. Naturalnie zwróci się do swego dobrego przyjaciela, bardziej doświadczonego i zachwycająco czarującego Żurawia, który otworzył jej oczy na takie sprawy. I, oczywiście, jeśli w jej intencji był także drugi najbardziej prawdopodobny z zamiarów, byłby szczęśliwy wyświadczając jej także tę przysługę. W końcu Namika była atrakcyjną kobietą.

Szelest dobiegł z krzaków, rosnących wokół jednej z okrytych największym mrokiem ścieżek ogrodu. Jurian odwrócił się i przybrał jedną ze swych najbardziej otwartych i szczerych min. Namika wyłoniła się ze ścieżki z wyrazem zaskoczenia na twarzy.

„Namika-chan," powiedział ciepło. „Byłem tak zachwycony otrzymując twój..."

Wyraz pustego zaskoczenia wstrzymał Juriana w pół słowa. Smuga koloru na jej ustach była zbyt jaskrawa jak na kosmetyk. To mogła być tylko krew. Uczucie zimna pojawiło się w jego sercu. Nie wziął nawet wakizashi, nie mówiąc już o posiadaniu jakichś realnych zdolności posłużenia się nim.

Był bezbronny.

Namika upadła twarzą na kamienną ścieżkę. Czerwona plama szpeciła plecy jej jedwabnego kimona. Przez chwilę drżała nieznacznie, potem zastygła. Jurian zrobił krok w tył, jego umysł pędził próbując znaleźć najszybsze wyjście z ogrodu w stronę bardziej zaludnionej sekcji miasta. Herbaciarnia byłaby idealna. Odurzeni samuraje zawsze byli skłonni wciągać się w każdą nagłą sprawę.

„Spokojnie, Jurian," chrapliwy głos dobiegł z cienia. Niewielki człowiek, o wykrzywionych czasem rysach, wyszedł z alejki, na której kilka sekund temu stała Namika. „Nie ma powodu wszczynać alarmu." Zatrzymał się na chwilę. „Przynajmniej tak długo, jak twoja lojalność pozostaje bez skazy."

Jurian przez chwilę gapił się tępo. „Ide Haichang?" wydusił w końcu, nie mogąc ukryć zaskoczenia w głosie. „Co... co ty... dlaczego?"

„Oh, cicho bądź," starzec warknął z irytacją. „Mówisz jak idiota."

„Co to ma znaczyć?" zarządał nagle Jurian. „Co zrobiłeś, głupcze?"

Kupiec Jednorożców wskazał w jego stronę długim nożem, nadal splamionym krwią. „Ostrożnie, młody człowieku. Mogę udawać niepomnego ciebie i twoich pochlebców na dworze, ale nie mam cierpliwości do tych bzdur."

„Czy wiesz co zrobiłeś?" Jurian wysyczał wściekle w jego stronę. „Wszystko zaprzepaściłeś!"

„Zrobiłem to, co ty powinieneś był zrobić już dawno," odparł Haichang. „Sprawdziłem twojego rekruta o wiele dokładniej niż ty kiedykolwiek."

Jurian wycofał się, mrugając ze zdziwienia. „Rekruta? Ty wiesz? Czy ty...?"

„Tak," odrzekł starzec. „Służę tym samym panom co ty, i jak widać o wiele lepiej. Wiesz cokolwiek o tej kobiecie?" Wskazał na martwe ciało Namiki.

„Wiem, że byłaby nieoceniona dla naszej sprawy," wycedził Jurian. „W jednej małej chwili zniszczyłeś miesiące pracy."

„Głupcze," Haichang splunął. „Namika pochodzi z pomniejszej gałęzi rodziny Yasuki. Wybiła się wydając własnego ojca za kradzież wobec rodziny, gdy chciał zaspokoić własne ambicje. On został skazany, a jej przypadł bardziej znaczący urząd za jej lojalność i honor. Nigdy nie zdradziłaby swojego daimyo, Cesarskiego Szmaragdowego Czempiona. Czy masz w ogóle pojęcie przez co oni oboje przeszli w Ostatniej Nadziei Shinsei?"

„Nie," nie zgodził się Jurian. „Była bardzo otwarta na nasze idee. Prowadziłem ją do jej własnych wniosków. Przyłączyłaby się do nas."

„Byłeś manipulowany!" wrzasnął Haichang, zaledwie kilka centymetrów od twarzy Juriana. „Robiła z ciebie głupca, a ty na to pozwalałeś! Naraziłeś całą naszą obecność w tym regionie przez swoje idiotyczne poleganie na uroku i dobrym wyglądzie." Uśmiechnął się szyderczo w obrzydzeniu. „Powinienem oszpecić ci twarz, żebyś mógł nauczyć się ufać swoim innym talentom, zakładając, że je masz."

Jurian odkrył, że uczucie zimna jest w nim powoli zastępowane przez gniew. „Spróbuj, jeśli chcesz, mały człowieczku," warknął. „Zobaczymy co się stanie."

Twarz Haichanga zelżała w jakiś sposób, a w kąciku ust pojawił się uśmiech. „Być może jest w tobie coś więcej, niż myślałem," przyznał. „Ale teraz prawdziwy test twojej lojalności." Wskazał na ciało. „Musimy się jej pozbyć, a ty przez najbliższe tygodnie na dworze będziesz grał rolę przyjaciela w żałobie. Będziesz poza podejrzeniem, naturalnie." Jego uśmiech poszerzył się. „A kto podejrzewałby takiego starego, trzęsącego się kupca jak ja?"

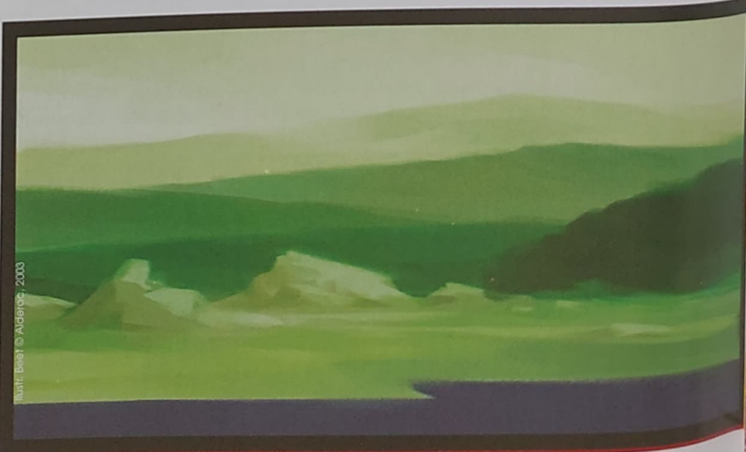
„Co z listem, który mi wysłała?" spytał Jurian.

„Ja wysłałem list," odparł Haichang, „do niej także. Zajmę się tym. Nie zaprzątaj sobie głowy takimi rzeczami."

„A zbieranie podatków?"

Haichang przytaknął. „Pomny swych obowiązków. Mój podziw dla ciebie wzrasta z każdą chwilą." Uśmiechnął się znów szyderczo. „Nie bój się. Upewniłem się, że zastępujący Namikę będzie bardziej podatny na nasze zabiegi. Poczekaj tydzień, potem zbliż się. Będzie oczekiwał kontaktu z kimś z naszej organizacji." Wytarł ostrze o ubranie Namiki, poczym umieścił je za obi. „A teraz musimy pozbyć się tego ciała. Bierz stopy."

Jurian zbladł na samą myśl. „Za Cesarstwo" wychrypiał i ruszył do dzieła.

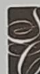


SHAWN CARMAN


Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą: czym dokładnie się zajmujesz?


Jestem odpowiedzialny, razem z Richem Wulfem, za opowiadania do Legendy 5 Kręgów, jakie ukazują się na naszej stronie, w czasopiśmie „Imperial Herald" i na samych kartach. Przygotowujemy także nagrody związane ze storylinem i opisy sankcjonowanych w nim turnieji, określamy bieg historii w dłuższych partiach czasowych i to jak można sprawić, by gracze mieli na nią jak największy wpływ.


Kiedy zacząłeś pisać?


Piszę od podstawówki, ale zacząłem współpracować z AEG jako wolny strzelec pisząc o RPG jesienią 1999 roku.


Kiedy zainteresowałeś się Legendą?


Byłem na GenConie na Dniu Gromów, ale nie byłem wtedy zaznajomiony z CCG. Słyszałem o podręczniku, ale czekałem i kupiłem go dopiero na GenConie. Od tego czasu cały czas w tym siedzę.


Co sprawiło, że starałeś się zostać pisarzem do storyline'u L5R, jaki jest proces selekcji?


Zawsze chciałem być publikowany jako pisarz, próbowałem więc wysyłając kilka podań nie długo przed tym, jak dostałem podręcznik. Zacząłem współpracować z programem Bounty Hunterów i poznałem kilku pisarzy. Po tym spróbowałem z jeszcze jednym podaniem i zostałem poproszony o pracę nad Way of the Minor Clans.

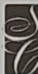

Jak pisanie do Legendy można porównać do innych rzeczy, które robiłeś?


Legenda przychodzi mi bardziej naturalnie. Nie jestem pewien dlaczego tak jest. Lubię inne gatunki, ale L5R daje mi poczucie, jakbym był w domu.


Jaka jest twoja ulubiona postać?


Trudno odpowiedzieć na to pytanie, a odpowiedź zmienia się zależnie od czasu, o którym mówimy. Na przestrzeni historii Legendy muszę jednak przyznać, że moim ulubieńcem jest Tsuruchi. Nie wiem dlaczego, po prostu wgryzałem się w pomysł pomniejszego klanu łuczników po pierwszym przeczytaniu książki.


Wszyscy pytają o twoją ulubioną postać, ale jaka jest ta najmniej lubiana główna postać w Diamond Edition?


Właściwie nie lubię Naseru, ale tylko dlatego, że trudno mi go dobrze opisywać. Rich robi przy tym tak świetną robotę, że czuję się niezręcznie za każdym razem, gdy próbuję uchwycić esencję Cesarza.


Jaką radę dałbyś początkującym pisarzom?


Bądźcie wytrwali. Nikt nie jest świetny na początku. Musicie próbować i szlifować swój styl i technikę. Jeśli kochacie to wystarczająco mocno by się nie poddawać, wtedy prawdopodobnie uda się wam.


Czy sam grasz w RPG? Jaki system jest twoim ulubionym?


Cały czas! Moja grupa znajomych obecnie polubiła Mechamorphosis z Fantasy Flight Games, aczkolwiek ja także cieszę się mogąc zagrać w Mutants & Masterminds.


Co daje ci inspirację do pisania?


Znajduję ją w najdziwniejszych miejscach. To co mówią ludzie w centrum handlowym, gry video, filmy, powieści... nie można powiedzieć dokładnie gdzie jakiś pomysł ma swój początek.


W twoim opowiadaniu ginie Yasuki Namika. Kto o tym zadecydował? Jakie to uczucie opisywać śmierć takich postaci?


To była decyzja Richa Wulfa. Ja nie czułem się zbytnio związany z Namiką, niebezpiecznie przywiązywać się do postaci w tej grze☺. Czasem jednak obchodzi mnie to o wiele bardziej, jak w przypadku Kojiro z Klanu Wołu (Ox) w „A Hero's Death". Bardzo, bardzo go lubiłem i było mi przykro kiedy zginął, ale to było konieczne dla opowiadania. Przez większość czasu jednak traktuje to jako część pracy.


Na koniec pytanie o Gozoku. Czyj to był pomysł, żeby wprowadzić je znów do historii?


Gozoku pierwszy raz pojawiło się w opisie przeszłych dziejów Rokuganu w RPG i od tego czasu Rich zawsze darzył ich sympatią. To była jego decyzja by wprowadzić ich znowu, razem pracowaliśmy nad szczegółami i ich wpływem na storyline.

Kolejny wspaniały GenCon. Niektórzy zastanawialiby się czemu od trzech lat latam na nie. Przelot nie jest tani, tak samo hotele. Są dwie odpowiedzi tak naprawdę ludzie i konwent. Wyprawa na GenCon jest najlepszą drogą do poznania nowych ludzi i spotkania przyjaciół, których widuję raz na rok. Konwent sam w sobie jest w zupełnie innej skali w porównaniu do wszystkich, na jakich byłem. GenCon UK i GenCon US dzielą te samą nazwę i właściwie tylko tyle; możnaby zmieścić cały ostatni GenCon UK w hali CCG tegorocznego GenConu US i nadal mieć tyle samo miejsca do wykorzystania. Atmosfera także jest cudowna. Po czterech dniach konwentu czuję się jak po tygodniach wakacji i mam nadzieję, że będę pamiętał jak wykonywać swoją pracę kiedy wrócę!

Moja podróż tego roku rozpoczęła się o 4-tej rano we środę, lot rozpoczął się o 8-ej i zakończył w Washington Dulles około 11.30 lokalnego czasu. Duelles jest niestety parszywym miejscem na przesiadkę jeśli podróżuje się bez paszportu Stanów Zjednoczonych.
Do Indy dotarłem o 15.30. Po zrzuceniu bagaży pobiegłem od razu do konwentowej rejestracji. Natychmiast natknąłem się na znajomych z Wielkiej Brytanii i Niemiec, skończyło się więc w barze, oczywiście☺

Czwartkowy poranek był jasny a ja na szczęście miałem wystarczająco dużo czasu, by pozwolić sobie na angielskie śniadanie, zanim ruszyłem na konwent, wprost do sali CCG na pierwsze kwalifikacje L5R. 339 graczy oznaczało 9 rund Swissa, po których pozostawało najlepszych 64 graczy, razem z równorzędnymi wynikami, kwalifikujących się na sobotę. Szybkie wyliczenie wskazywało, że każdy kto skończy z wynikiem 6-3 przejdzie dalej. Jedenaście godzin później wydrapałem się na wynik 6-3.

W piątek kręciłem się wszędzie, oglądając wspaniałe wystawy i różne rzeczy, których starałem się nie kupować zbyt wiele. Zagrałem kilka przyjacielskich partii w L5R, a pod wieczór uderzyłem na LARP, gdzie odegrałem Shiba Gyukudo yojimbo w armii Kaneki, desperacko usiłującego utrzymać kolejny posterunek. LARP był bardzo rozrywkowy!

W sobotę wszyscy byliśmy znowu w hali CCG na pół-finały. Mój brak przygotowań do turnieju przez ostatnie kilka miesięcy stał się boleśnie widoczny, kiedy po początkowym wyniku 4-1 zjechałem do 4-4, pudłując w strzale w pierwszą 32-kę o jakąś milę. Kilku znajomych przeszło jednak, a krótko po ostatniej rundzie wielki tłum zebrał się przed jedną z sal balowych Mariotta, czekając na seminarium o Dawn of the Empire.

Seminarium zawierało o wiele więcej informacji. Zaczęło się od uznania dla Jona Palmera i Erika Devlina za ich niesamowite poświęcenie dla gry, następnie kontynuowano przeróżne ogłoszenia. Postaram się je podsumować.

Wydania do **Legendy Pięciu Kręgów RPG** w następującym roku:

Hidden Emperor podręcznik źródłowy wyjaśniający co się naprawdę stało. Od jakiegoś czasu fani zwiększali nacisk w tym względzie i cieszę się, że doprowadziło to do jakiegoś rezultatu. Wydaje mi się, że będzie zarówno do D10 jak i D20.

Legenda Pięciu Kręgów 3-cia Edycja (3rd Ed.) osobiście cieszy mnie to bardzo, druga edycja zawsze zdawała mi się krokiem w tył. Obiecano, że nadal używany będzie system rzucania i zatrzymywania kości, zobaczymy więc jak to zrobią.

Lotus podręcznik źródłowy. Będzie tylko w systemie D10 i zaktualizuje RPG do momentu wydarzeń z początku edycji Lotus.

L5R CCG:

Po Dawn of the Empire następującymi zestawami będą: **Web of Lies**
Enemy of my Enemy
Code of Bushido
Następnie dochodzimy do **Lotus Edition**.

Testowanie Lotus Edition (playtesting): Lotus będzie przetestowany o wiele szerzej niż cokolwiek w przeszłości, jako część przetrząsania procesu testowania. Będą dwie rundy testowania, po których nastąpi testowanie edycji w formacie open, kiedy szczegóły kart będą udostępnione wszystkim (około czerwca). Wyniki zostaną przekazane twórcom zanim Lotus pójdzie do druku.

Członkowie Design Team'u opowiedzieli nam też o kilku tematach związanych z tworzeniem gry, jak na przykład nowy system oznaczeń, by karty były bardziej zrozumiałe.
To kolejna rzecz, o którą walczyli fani, więc przesłaniem seminarium było bez wątpienia "AEG słucha".

Zanim opowiedziano nam o Dawn of the Empire, mieliśmy szansę wysłuchać półgodzinnego występu na bębnach Taiko!

Następnie Mark Jelfo przedstawił nam główny temat zebrania. Jestem pewien, że już widzieliście większość kart. Wiele Gromów wygląda na naprawdę mocnych, kilku Disciples of the Kami często pojawi się w grze. Dobrze też zobaczyć Last Wish znowu legalnym.

Po spotkaniu czołowych 32 graczy wróciło do gry. Jedno starcie, pomiędzy dwoma graczami Skorpionów, trwało do 2.30 nad ranem (z Eugene Earnshaw-Whyte wygrywającym 2-1). Eugene powrócił kilka godzin później w czołowej szesnastce i trwał aż do półfinałów, zanim przegrał z późniejszym zwycięzcą, Salmanem Barakatem z Niemiec. Drugi raz tytuł Mistrza Świata przypada Europejczykowi nieźle biorąc pod uwagę, że było mniej niż trzydziestu Europejczyków w całym turnieju!

Niestety musiałem złapać samolot przed tradycyjną niedzielną imprezą, jednak bawiłem się świetnie. Więc do następnego roku!

Shiba Samoshii
aka James Donnithorne-Tait

KREW JEST POTĘGĄ


ilustr. Ben Peck © Alderac, 2003

"KREW JEST POTĘGĄ"

Forteca (Stronghold):
Iuchiban's Citadel

Sensei: uchiban Sensei

Posiadłości (Holding) (19):

A Favor Returned	1x
Daigotsu Dojo	3x
Gifts and Favors	1x
Obsidian Mine	3x
Pillar of Flesh	3x
Shadowlands Bastion	1x
Shrine of the Eternal	3x
Grove of the Five Masters	1x
Oracle of the Void	1x
Corrupted Dojo	1x
Bleeding Grounds	1x

Wydarzenia (Events) (4):

In time of war	1x
Proposal of peace	1x
New Wall.	1x
Wrath of Bloodspeker	1x

Regiony (Regions) (2):

Shadowland Marsh	1x
Refuge of Three Sisters	1x

Postacie (Personality) (17):

Yajinden	1x
Jama Suru	1x
Iuchiban	1x
Seppun Jin	1x
Hakai	1x
Naka Tokei	1x
Shukumei	3x
Goblin Wizard	2x
Migawari	1x
Chuda Maseru	2x
Chuda Mishime	2x
Katsu	1x

Karty akcji (Actions) (20):

Kolat Assassin	3x
For the Empire	3x
The Path of Wisdom	1x
Rising Shadows	2x
Scroll Cache	2x
Desperate Wager	1x
Fury of Dark Lord	1x
Outer Wall	3x
In Search of the Future	1x
Calls to arms/ Feign death	2x
Overconfidence	1x

Kiho(9):

Written in Blood	3x
Sezaru's Gift	3x
Playing with Madness	1x
Blood Frenzy	2x

Czary (Spells) (9):

Walking the Way	3x
Force of Will	3x
Fist of Osano Wo	1x
Ebb and Flow	1x
The Iron Citadel exp	1x

Przedmioty (Items) (3):

Bronze Lantern	2x
Ruby of Iuchiban	1x


ilustr. Jason Engle © Alderac, 2004

To jest odmiana talii Krain Cienia, nastawionej na kontrolowanie gry, z dodatkiem Piewców Krwi *(Bloodspeakers)* oraz minusach do *Chi*. Zawsze bardziej wolałem polegać na Piewcach Krwi, teraz zostało mi to umożliwione. Nic tak nie cieszy gracza, jak zabijanie postaci przeciwnika. Dzięki sensei oraz kiho *Blood Frenzy* łatwiej wykonywać ataki, gdyż zachowuje się więcej wyprostowanych (unbowed) postaci, pomimo wykonywania akcji, a ich siła rośnie z każdą turą dodatkowo z *Iuchiban Cytadel*.

W obronie bardzo pomaga *Iron Cytadel* - siła prowincji rośnie i rośnie. Problemy mogą się pojawiać przy szybkich taliach opartych na szybkim wystawianiu tanich postaci (*Lion*), ale jeżeli przetrzyma się wystarczająco długo *Fury of the Dark Lord* załatwia sprawę.

Z taliami na honor sytuacja wygląda różnie, gdy wyjdą ci Wydarzenia (*Events*), to już jest z górki, jeżeli nie to mogą być problemy, ale teraz honorówki Feniksowa i Crane'owa zwolnią, gdyż będą się bały furii mrocznego pana (*Fury of the Dark Lord*) albo *House of the Jade Princess*, a więc będzie się miało więcej czasu na zabicie wszystkich postaci i spokojne zajechanie prowincji.

Asako Walec

Piekło kroczy ze mną

"Pieklo kroczy ze mna."

Stronghold: Kyuden Bayushi
Wind: Daigotsu i Underhand of the Emperor
Sensei: Tishi Sensei

Bayushi Kaukatsu	x1
Bayushi Kwanchai Exp.	X1
Bayushi Sharaku	x3
Shosuro Maru	x3
Shosuro Naname	x3
Shosuro Omezo	x3
Shosuro Toson	x3
Soshi Natsuo	x3
Yogo Tjeki	x1
lub Bayushi Sunetra	x1
New Year's Celebration	x1
Barley Farm	x3
Corrupt Officials	x2
lub Rich Coffers	x2
Crystal Mine	x1
A Favor Returned	x1
Geisha House	x3
Geisha Network	x3
Gifts and Favors	x2
Imperial Messenger	x3
Aramoro's Promise	x3
Bayushi's Knives	x3
Block Supply Lines	x3
Egg of Pan'ku	x1
Honor's Loss	x3
lub Explosives	x3
Imperial Edicts	x3
Ninja Mentor	x3
Outer Walls	x3
Path of Wisdom	x3
Shame	x3
Smoke and Mirrors	x3
lub Ambush	x3
Stay Your Blade	x3
Strike with no Shadow	x3
Unrequited Love	x3

Kluczem do tej talii jest przejecie kontroli nad wprowadzaniem do gry przez przeciwnika postaci i złota. Podczas gdy ta strategia nie należy do nowych, wiele kart z Diamond Edition pozwala na spowalnianie gry, jest więc szansa na wystawienie większej liczby postaci. Niestety, koszt Shosuro Toson uniemożliwia wyrzucenie kart z prowincji przeciwnika przed trzecią czy czwartą tura, natomiast kiedy go już wprowadzicie wraz z kilkoma kartami akcji, możecie wyrzucać kluczowe złoto i postacie przeciwnika jeszcze przed tym jak wprowadzi je do gry. W najlepszym wypadku będziecie w stanie wyrzucać do 10 kart w jednej turze. Lepiej jednak rozplanować to na dwie lub trzy karty w turze.

Jak tym gracie zależy od tego w jaki sposób rozwija sie gra. Jeżeli przeciwnikowi uda się wystawić kilka wczesnoturowych 3/3 postaci, waszym celem stanie się ukrócenie zwiększenia jego produkcji złota, by nie mógł wystawić czegoś większego w przyszłości. Zabijanie lub osłabianie dwóch 3/3 postaci powinno być łatwe przy pomocy Unrequited Love, Shosuro Maru i Block Supply Lines. Ta strategia jest najtrudniejsza przeciwko Lwom, bo nawet dwie lub trzy tańsze postacie potrafią cię zranić. Jednakże ich produkcja złota (tak jak i Żurawi) jest jedna z wolniejszych w grze i najłatwiejszą do zamknięcia.

W przypadku gdy twój przeciwnik wykorzysta pierwsze trzy tury na wystawianie złota, twoim zadaniem teraz jest wyeliminować jego postacie zanim wejdą do gry. Jest to generalnie trudniejsza strategia.

Na początek. Powinniście wybierać kogo wyrzucacie, ponieważ nie będziecie w stanie pozbyć się ich wszystkich. Bayushi Tai będzie tutaj pomocny, bo pozwala na podglądniecie prowincji zanim ją wybierzecie. Może je nawet zaatakować, by pozbyć się prowincji, jeżeli obrona przeciwnika jest nie wystarczająca. Jest to niezwykle skuteczne przeciwko Strongholdom o sile 6 i postaciom z Osobistym Honorem 2 lub 3. Nie odrzucajcie postaci, na które wasz przeciwnik nie może sobie pozwolić, lecz skupiajcie się na tych, które są zagrożeniem.



Drugoplanowymi możliwościami tej talii sa straty honoru i kłanianie (bow) postaci. Nawet jeżeli przeciwnik wprowadzi 10 postaci do bitwy, będziesz je skłaniać, używając Bayushi's Knives by wyprostowac (straighten) Omezo i użyć jego zdolności ponownie. Jeżeli zagrasz Ambush spraw by twój przeciwnik również stracił 10 honoru przy pomocy Imperial Messenger oraz Bayushi Kaukatsu.

Nie obawiajcie się zamienić kilku kart z Talii Przeznaczenia i włożyć Kharmic Strike lub Feign Death, jeżeli to konieczne. Nie obawiajcie się dyshonorować swoją własną postać, jeśli możecie żądać tym samym stratę honoru waszemu przeciwnikowi. Kaukatsu jest esencjalny dla redukowania honoru przez te talie. Używajcie Kwanchai do obrony Kaukatsu oraz skopiujcie go za pomocą Egg of P'an Ku. Pamietajcie, przeznaczeniem tej talii jest zabawa i jesli nie wykonujecie 10 akcji w fazie limited, to coś jest nie tak ☺

jim pinto
AEG Art.. Director

"Ostrze Żurawia"

Forteca (Stronghold): Shiro Giji

Sensei: Gozoku Sensei

Posiadłości (Holdings) (16):

Daidoji Merchants 3x
Marketplace 1x
Tsi Smith 1x
Gifts and Favors 1x Ki Rin's Shrine exp. 1x
Shrine to Daikoku 1x *Shrine to* Ebisu 1x
Shrine of Courage 1x
Noh Theater Troupe 1x
Court Chambers 1x
A Favor Returned 1x
Troublesome Bureaucrat 1x
Shi-Tien Yen-Wang Temple 1x
Trading House 1x

Wydarzenia (Events) (5):

Boastful Proclamations 1x
A New Wall 1x
Wait and See 1x
Birth of the Sword 1x
Chrysanthemum Festival 1x
Boundless Sight 1x

Regiony (Regions) (2):

Shinsei's Shrine 1x
Sacred Grove 1x

Postacie (Personalities) (18):

Konetsu 1x
Doji Tanitsu exp.2 1x
Daidoji Kikaze 1x
Kakita Matabe 1x
Yasuki Hachi exp. 1x
Kakita Tatani 3x
Daidoji Ryunosuke 2x
Daidoji Kumi 2x
Doji Kurohito exp.2 1x
Asahina Nizomi 3x
Doji Nagori 2x

Karty Akcji (Actions) (27):

To Do What We Must 3x
The Egg of P'an Ku 1x
Wedge 2x
Tireless Assault 3x
Ambush 2x
Strike and Move 3x
Steel on Steel 2x
Tribute to Your House 1x
Iaijutsu Challenge 3x
Dying Effort 2x
Be Prepared to Dig Two Graves 2x

Poplecznicy (Followers) (9):

Fierce Bushi 3x
Otomo Spokesman 3x
Swamp Harriers 3x
Kenshinzen 3x

Przedmioty (Items) (5):

Celestial Sword of the Crane Clan 1x
Imperial Standard 1x
Exquisite Armor 3x
Blade of Truths 1x

Talia ta jest bardzo swobodną wariacją możliwości rodziny *Daidoji*, którzy dzięki poparciu pozostałych rodzin, wyko-nują zadania często niegodne dla przeciętnych samurai. Wraz z ostatnio dodanymi kartami do tego typu talii, pojawiło się wiele nowych możliwości. Oto jedna z nich. Założeniem tej talii jest osiągnięcie możliwości szybkiego zaatakowania przeciwnika, czy zwycięstwa na honor. Dla większości talii bardzo ważna jest początkowa faza rozgrywki to właśnie ona rzutuje na całą rozgrywkę w późniejszym etapie. W tym przypadku najważniejsza jest środkowa część partii. Od tego w jaki sposób rozegramy moment tuż po rozbudowaniu swoich wpływów na stole, zależeć będzie w dużej mierze wynik spotkania. Na początek jednak warto uzasadnić dlaczego niektóre karty znalazły się tutaj.

Osobiście uważam, że *Gozoku Sensei* jest dużo lepszy, niż każdy z Wiatrów. Obie jego zdolności idealnie trafiają we wszystkich naszych przeciwników, skutecznie ich wstrzymując. Może również służyć podczas ataku do wykluczenia groźnych jednostek przeciwnika. Co prawda nie możemy startować z żadnym Wiatrem, lecz *Kurohito* może ich wprowadzić. Do tego między innymi służy nam *Boundless Sight* musimy szybko wyciąg-nąć kluczową dla nas postać. Czy to będzie *Hachi, Matabei, Kurohito*, czy *Konetsu* możliwość wprowadzenia kluczowej postaci jest dla nas bardzo ważna. Posiadłości są złożone w większości z pojedynczych egzemplarzy, byśmy mieli jak największą swobodę w ich wyciąganiu poprzez *A New Wall*, a tym samym mogli uzyskać potrzebną posiadłość na każdą okazję. Każda z tych kart znajduje zastosowanie w konkretnym momencie rozgrywki, lub na odpowiedniego przeciwnika. *Boastfull Proclamations* jest wspaniałym wydarzeniem do tego typu talii. Co prawda nie ma w tej talii dużo kart obronnych, ale *Gozoku Sensei* oraz defensywne zdolności na naszych postaciach, potrafią zapewnić bezpieczeństwo naszym prowincjom. Wracając do wydarzeń; *Wait and See* daje nam możliwość zniszczenia prowincji i otrzymania 5 punktów honoru. Nie musimy na szczęście tego robić, stąd też wydarzenie to jest dla nas bezpieczne. Dodatkowo współgra nam ono z *Daidoji Kumi*. *Festival* jest po to, byśmy zbyt szybko nie przegrali gry. *Shinsei's Shrine* wraz z zasadą naszej twierdzy, by przeciwnik z tury na turę miał coraz mniej czasu do namysłu. *Kurohito* oraz *Hachi* z powodzeniem mogą się sami bronić ewentualnie do nich polecałbym teren *Come One at a Time*, lecz nie wsadziłem go do talii ze względu na masowe ostatnio używanie kart kasujących tereny. *Wedge* jest głównie by wygrać bitwę zarówno w obronie jak i ataku. Prawie nikt nie spodziewa się ich w Żurawiach, a w tym wariancie są użyteczne. *Tireless Assault* używam przeciwko Jednorożcom i do skutecznego ataku. *Ambush*, by wykluczyć ważne postacie i zyskać na nich honor. Ewentualnie można by dodać do tej talii drugi *Tribute to Your House* jedna sztuka w talii to może być za mało, by przyszła nam na czas. Są co prawda *Iaijutsu Challenge*, by zadać przeciwnikowi stratę honoru, gdy zostaną zagrane na np.: Shugenje, ale nie zawsze funkcjonują. Najszybciej chyba tę talię mogłyby opuścić *Strike and Move* zamiast nich polecałbym *Feign Death*. Poplecznicy oraz przedmioty są tu, by zwiększyć nasze możliwości militarne jedni (*Fierce Bushi*) dla szybkich rozgrywek, drudzy (*Otomo*) by na pewno utrzymać jednostkę w bitwie i nie obawiać się *Wiatru Tsudao*. *Kenshinzen* są po to, by nasze pojedynki były nie odmawialne, oraz by np. *Matabei* mógł skutecznie dociągać karty zabijając kolejnych przeciwników. Można mu dodać do towarzystwa *Kakita Mai exp.*, dzięki czemu eliminowanie przy jego pomocy postaci przeciwnika stanie się długofalowym efektem. Przedmioty są głównie po to, by zwiększyć wartości bojowe naszych postaci. W szczególności miecz klanowy oraz *Imperial Standard*.

Andrzej Chwalisz



GALERIA

ilustr. Drew Baker © Alderac 2004



ilustr. Beet © Alderac 2004



ilustr. Jason Engle © Alderac 2004



ilustr. Beet © Alderac 2004



ilustr. Jason Engle © Alderac 2004

ilustr. Michael Phillippi © Alderac 2004



ilustr. Matthew S. Armstrong © Alderac 2004



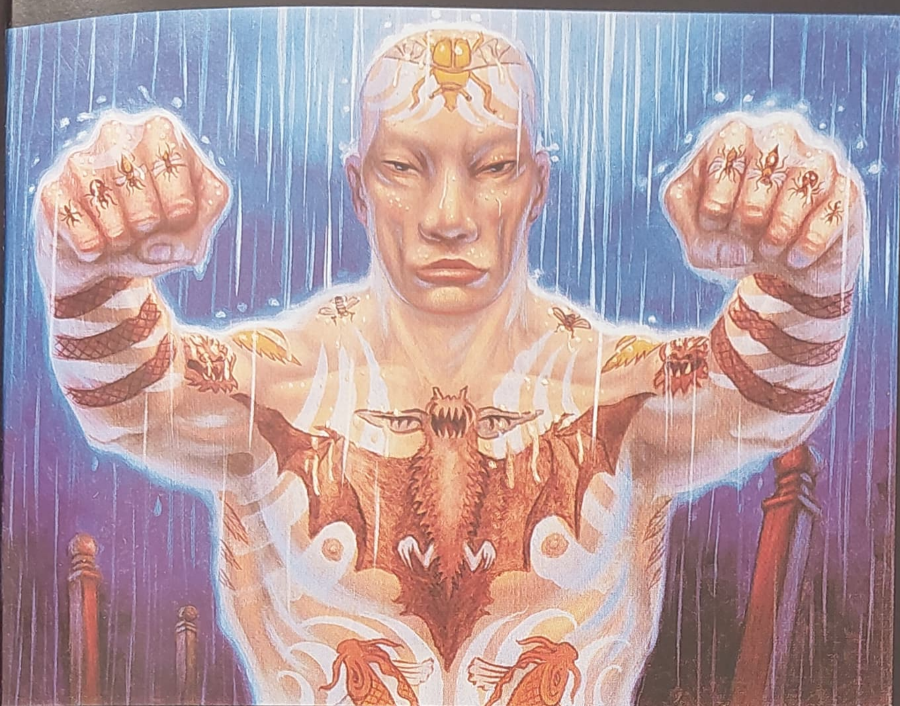


ilustr. Drew Baker © Alderac 2004

ilustr. Beet © Alderac 2004



ilustr. Jason Engle © Alderac 2004



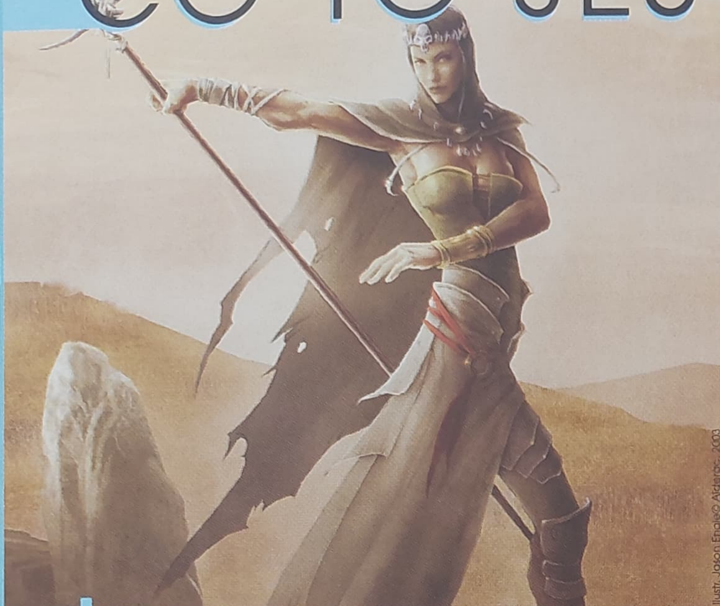
Ilustr. Craig Maher © Alderac 2004





Ilustr. Jonathan Hunt © Alderac 2004

CO TO JEST WARLORD?

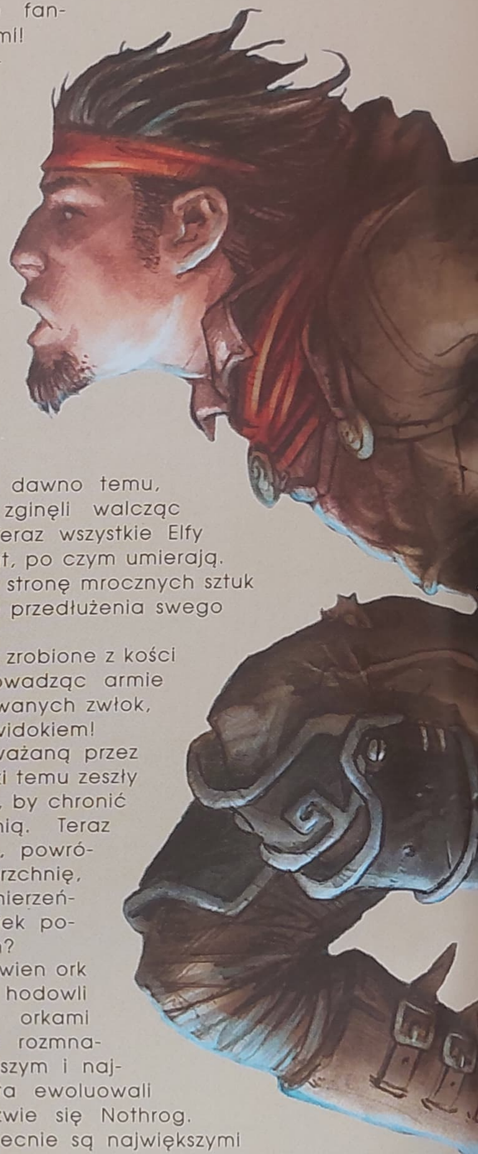

Ilustr. Jason Engle© Alderac, 2003

Jeśli widzieliście ludzi grających w Warlorda i nadal nie jesteście pewni, czy warto samemu spróbować, to powiem wam, że Warlord jest jedną z najłatwiejszych do nauczenia się gier na rynku. Jest jak szachy, gdzie reguły są proste, ale strategia pozostaje głęboka. W Warlorda można grać nie tylko w dwie osoby, bywały rozgrywki, w których brało udział więcej niż czterdziestu graczy naraz.

Warlord jest grą zaprojektowaną na bazie systemu gier fabularnych d20. Używając mechaniki ATK (Atak), KP (Klasa Pancerza), W (Wytrzymałość) i umiejętności, wasze postacie walczą za swojego pana (Warlorda). Celem gry jest zniszczenie Warlorda przeciwnika i utrzymanie swojego przy życiu. Wiele profesji z gier fabularnych ma tu swych reprezentantów; Paladyni, Czarodzieje, Klerycy, Druidzi, Zabójcy, Nekromanci, itd. Do tego oczywiście masa magicznych przedmiotów, czarów i akcji.


Ilustr. Michael Komarck © Alderac 2003

Świat gry, zwany Accordlands, jest bogato rozwinięty i wywraca normalną konwencję fantasy do góry nogami! Deverenianie są szlachetnym imperium Arturiańskich rycerzy, czarodziejów i chłopów, ale wszyscy są z natury źli. Nawet ich Paladyni z Kościoła Burzy (Church of the Storm) są jak jeden mąż praworządni źli. Władza to wszystko co ma znaczenie w Deverenii, a świat skłoni głowę przed potęgą Burzy!



Elfy zostały przeklęte dawno temu, kiedy ich bogowie zginęli walcząc z Wielkim Smokiem. Teraz wszystkie Elfy żyją tylko trzydzieści lat, po czym umierają. Przez to zwróciły się w stronę mrocznych sztuk nekromancji, w próbie przedłużenia swego krótkiego życia.

Przyozdobieni w zbroje zrobione z kości ich przeciwników, prowadząc armie złożone z ich reanimowanych zwłok, Elfy są przerażającym widokiem!

Krasnoludy są rasą uważaną przez długi czas za mit. Wieki temu zeszły one pod powierzchnię, by chronić świat przed Otchłanią. Teraz przegrywają tę wojnę, powróciły więc na powierzchnię, żeby znaleźć sprzymierzeńców. Ale czy ktokolwiek podąży za ich wezwaniem?

Wiele wieków temu pewien ork rozpoczął program hodowli pomiędzy goblinami, orkami i ogrami, pozwalając rozmnażać się tylko najsilniejszym i najbystrzejszym. Przez lata ewoluowali oni w to co teraz zwie się Nothrog. Taktyczni geniusze, obecnie są największymi armiami w Accordlands, a ich wiedza o broni oblężniczej jest niezrównana.

Wreszcie Wolne Królestwa ludzi (Free Kingdoms). Ostatni bastion nadziei i dobra na świecie, atakowany ze wszystkich stron przez Deverenian, Elfy i Nothrog. Czy przetrwają choć następną zimę?

Na koniec Najemnicy (Mercenaries) od awanturników i poszukiwaczy przygód do klasycznych potworów, jak giganci i smoki. Przyłączą swe wyjątkowe zdolności do każdej frakcji.

Jak możecie zobaczyć, świat Warlorda ma frakcje, które przemawiają prawie do każdego, a każda z nich ma swoje mocne punkty w grze. Deverenianie mają potężnych Warlordów, którym oddziały służą jak giermkowie rycerzom. Elfy używają swej potężnej magii i nekromancji, by reanimować swe oddziały, jak i te należące do przeciwnika. Krasnoludy są zdrowe i posiadają ogromne zdolności leczenia i obrony. Nothrog są najbardziej bezpośredni, ich potężni wojownicy prowadzą dzikie ataki bez opamiętania. Najemnicy natomiast dają potężne możliwości, głównie skoncentrowane przeciwko lub dla określonej strategii.



Poza zwyczajną grą w Warlorda istnieje wiele możliwości zorganizowania specjalnych turniejów. Gdy w danym sklepie odbywa się Overlord Attack, rozgrywany jest normalny turniej, następnie zgodnie z kolejnością w rankingu możecie wyzwać talię Overlorda. Są to o wiele silniejsze talie w porównaniu do przeciętnego Warlorda, więc jeśli jesteście wystarczająco dobrzy by je pokonać, wtedy będą należeć do was. Z talią Overlord można na jakimś konwencie trafić jedną z trzech talii Dragon Lords. Jeśli ich pokonacie i ta talia jest wasza. W końcu jeśli spotkacie pracownika AEG i będziecie w posiadaniu Dragon Lord, możecie wyzwać go i zmierzyć się z talią Medusan Lord. Są to karty jedyne w swoim rodzaju, stworzone na podstawie starych postaci z D&D, należących do pracowników Alderaca. Niezrównani w mocy, w większości wygrywają w jednej turze. A jednak udaje się z nimi wygrać!

Warlord jest wspierany także przez silną sieć stron internetowych, włączając oficjalną: www.warlordccg.com. Magazyn „The War Journal" (tylko dla członków klubu) zawiera najlepsze strategie, jak i opowiadania i wyjątkowe karty promocyjne, których nie można dostać nigdzie indziej. Jesienią tego roku wydajemy też grę fabularną Warlords of the Accordlands, zapraszam więc - przyłączcie się do bitwy!

Todd Rowland

(w następnym numerze opowiadanie prosto z „The War Journal")

WARLORD SAGA OF THE STORM

SNEAK ATTACK

Warlord został określony jako „gra najbliższa D&D spotyka CCG" (Inquest 106). Rzeczywiście, przez użycie mechaniki D20, klasycznych profesji i ras fantasy, adaptację klasycznych czarów i umiejętności RPG do formatu CCG, Warlord przynosi nam szybką akcję gry fabularnej z gatunku fantasy do gry karcianej.

Warlord wystartował kilka lat temu z pierwszym podstawowym zestawem Saga of the Storm. Przedstawiono frakcje tworzące świat Accordlands; Deverenians, Free Kingdoms, Elves, Nothrog, Dwarves i Mercenaries.

Dlaczego Campaign Edition?

W marcu 2004 roku AEG wydało do Warlorda zestaw Campaign Edition. Był to punkt zwrotny dla tej gry. Z zestawem 550 kart, Warlord przedstawił format Campaign, nowy styl turnieji, gdzie w użyciu pozostały tylko karty ponownie wydrukowane ze znaczkiem Campaign (miecz lub tarcza na prawej stronie karty). Powodem wprowadzenia nowego formatu był fakt, że format open stał się bardzo chaotyczny, a niektóre talie były tak potężne, że naprawdę niewiele dało się zrobić by pogodzić turniejową scenę. Albo grało się talią, która wygrywała, albo taką, co przegrywała. Nie było to jednak zaskakujące, przez trzy lata Warlorda wiele kart musiało spowodować kilka problemów.

Campaign było wielkim przedsięwzięciem: sprowadzenie wszystkich frakcji z powrotem do korzeni i wprowadzenie równowagi, przy jednoczesnym utrzymaniu ich klimatu. To był duży sukces, najbardziej widoczny na Origins 2004, gdzie każda frakcja w grze miała wielu Warlordów w czołowej 32-ce. Free Kingdoms były frakcją typu jeden za wszystkich wszyscy za jednego, Deverenianie mieli potężnych Warlordów wraz z pomniejszymi, wspierającymi ich postaciami, Elfy miały odpowiedź na każde zagrożenie, siła Nothrog zmiatała każdego, kto stał im na drodze, a wojownicy Krasnoludów wspierani byli przez wiarę swych kleryków. Warlord znów stał się tym, czym miał być od początku.

Sneak Attack

W czerwcu 2004 roku wydany został Sneak Attack. Dodatek ten, zawierający 158 kart, przyniósł wiele nowych strategii do formatu Campaign. Skupiał się na postaciach, które miały natychmiastowy wpływ na rozgrywkę w momencie wejścia do gry. Postać, która wykonuje atak na odległość od razu, gdy jest wprowadzana, lub inna, która odrzuca przedmiot z przeciwnego szeregu wchodząc do gry, to tylko niektóre z przykładów. Sneak Attack stworzył także bardziej zrównoważone wersje ulubionych kart z formatu open, pozwalając kiedyś-zbyt-silnym strategiom powrócić w bardziej kontrolowany sposób. Co każda frakcja zyskała od Sneak Attack? Popatrzmy.

Deverenians

Deverenianie byli skoncentrowani na posiadaniu silnego Warlorda i wielu mniejszych postaci służących mu. To kreuje atmosferę feudalnego lorda z jego pomocnikami i giermkami. W tym zestawie Warlordem był Inquisitor Chyre, mnich z Kościoła Burzy (Church of the Storm). Miał najbardziej tematyczną zdolność ze Sneak Attack, mógł kopiować każdy wchodzący do gry efekt, ze swej armii lub przeciwnika! We wspierających rolach, wielu Deverenian w zestawie dawało stałe lub czasowe modyfikatory swojemu Warlordowi, inni przesuwali go do przodu i do tyłu, a inni znowu przynosili możliwość prawie pewnego zwycięstwa na inicjatywę w następnej rundzie. To było ważne ze względu na kontrolę kości przez Deverenian, od przerzucania do prawie gwarantowanej inicjatywy.

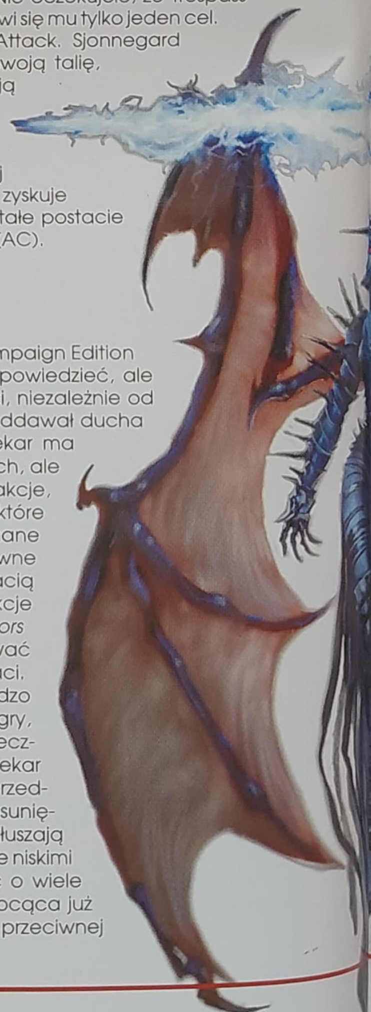
Inquisitor Chyre jest skoncentrowany na sobie, więc talia powinna także być na nim skoncentrowana. Wszystkie inne postacie istnieją, aby mu służyć. Wspierającymi mogą być Lord Joxanus, który usuwa nieznośne przedmioty od postaci przeciwnika, mogące zagrozić Chyre. Cardinal Bromin daje Chyre szybkie +4 do wszystkich statystyk, oprócz wytrzymałości (*Hit Points*), zaopatrując go w zwiększony atak i obronę. Najemnik (*mercenary*) Forge jest pomocny w ochronie kilku ważnych przedmiotów, w które Chyre będzie zaopatrzony podczas bitwy. Akcje i przedmioty tak samo powinny o nim pamiętać. *Slow Fall* broni go przed koniecznością obrócenia karty (spend lub stun) w rozliczeniu akcji przeciwnika, *Circle Kick* pozwala mu rozszerzyć obrażenia na kilku przeciwników, a *Monkey's Paws* daje mu możliwość zadania dwóch ran z każdym uderzeniem i otrzymania z każdym wykonanym atakiem jeszcze jednego dodatkowego! Lękajcie się Inkwizycji!

Dwarves

Nie wiele było do tej pory wiadomo o kulturze Krasnoludów. Są oni zabójcami Króla Xoda. Są największym atutem Xoda i jego największą hańbą. Krasnoludy prowadzą długą wojnę przeciwko Otchłani i Xod uważał podstępne taktyki za konieczne zło w walce z jej bestiami. Jego zdolność niszczenia wrogów od wewnątrz. Została ona sportretowana w możliwości Trespass'a do wkradnięcia się w przeciwną formację z jego własnej drugiej linii (rank) (normalnie musimy przejść do swojej pierwszej linii i narazić się na ryzyko). Trespass może także wykorzystać tę zdolność z każdej drugiej linii, robiąc rozgrywki między wieloma graczami bardzo interesującymi!

Krasnoludy w armii Trespass'a zużywają swej naturalnej obrony i umiejętności leczenia do utrzymania swoich szeregów, podczas gdy Trespass przeszkadza przeciwnikowi od środka. Aby armia przeciwnego Warlorda padła musi on powrócić do swych szeregów. Zdolność Krasnoludów do redukowania obrażeń daje mu ogromną ilość czasu. *Shadow Token* i *Thieves' Kit* powiększają jego naturalną zdolność *Stealth*. *Quick Death*, *Yedraw's Tooth* i *Backstab* mogą szybko uporać się z nawet najbardziej chronionym wrogiem. Nie oczekujcie, że Trespass zniszczy przy okazji armię przeciwnika, jest najlepszy, gdy pozostawi się mu tylko jeden cel.

Inni Warlordowie również wiele zyskują ze Sneak Attack. Sjonnegard otrzymuje nowe *Shale* i *Obsidian Gargoyles* by doładować swoją talię, a niskopoziomowe błyskawiczne talie Nitesh Imarana dostają jeszcze więcej krasnoludów z wyjątkowymi zdolnościami. Leczenie od Atone daje potęgę wszystkim Krasnoludom, ale talie Garna Hearthstone'a zawsze doceniały tę dodatkową możliwość! *Havoc* i *Wreck* dają jeszcze więcej destrukcyjnej mocy barbarzyńskim taliom Ahdi Akkar'a, a Valhalla Abyssbane zyskuje z *Aroch Mail*, pozbywając się klasy kleryka i obdarzając pozostałe postacie w swojej linii dodatkowym atakiem i dodając do Klasy Pancerza (AC).



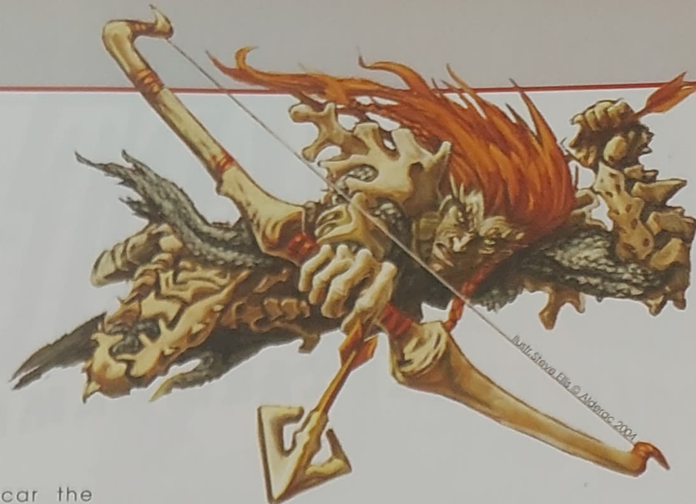
Elves

Wielu grających Elfami miało odczucie, że razem z Campaign Edition ich frakcja dostała krótszy koniec kija. Czy tak było? Ciężko powiedzieć, ale Sneak Attack przyniósł im ogromny wzrost mocy i użyteczności, niezależnie od poprzedniego stanu. Lekar Osud, nowy Warlord, prawdziwie oddawał ducha tej frakcji jako mającej odpowiedź na każde zagrożenie. Lekar ma zdolność ***Scribe***, ale może skorzystać z niej nie tylko przy czarach, ale także odnośnie każdej innej karty. To pozwala na wyjątkowe akcje, jak *Exhaustion*, i nawet postacie takie jak Tresven czy Kapix, które w pewnych sytuacjach są bardzo dobre, zostają wstrzymane dopóki nie są potrzebne. Pozwala to na bardzo kreatywne tworzenie talii. Cecha Lekara *Summoner* razem z nową postacią (Stephana) pozwala Elfom na kolejny nowy kierunek: akcje tworzące postacie. Przez użycie nowych czarów *Thrice-Fell Horrors* i *Call the Abyss*, razem z *Recruiter's Orders*, Lekar może generować wiele dodatkowych postaci ze źródeł innych niż tylko karty postaci.

Niskopoziomowe Elfy w Sneak Attack także są bardzo użyteczne. Kapix jest możliwie najsilniejsza. Kiedy wchodzi do gry, automatycznie odrzuca przedmiot z przeciwnej armii, bez konieczności rzutu kostką. Jak prawdopodobnie możecie zobaczyć, Lekar może ją do siebie przypisać i zachować, dopóki jakiś groźny przedmiot nie pojawi się w drugiej armii, a wtedy zagrać ją do jego usunięcia. Tarwyn produkuje dwa ataki na odległość, które raczej ogłuszają (stun) niż ranią. Może się to wydawać mniej ważne, ale z głównie niskimi atakami Elfów dobra szansa na ogłuszenie celu może kupić o wiele więcej czasu niż kilka prób zranienia. Jevae może być druzgocąca już w pierwszej turze. Gdy wchodzi do gry wszystkie postacie z przeciwnej

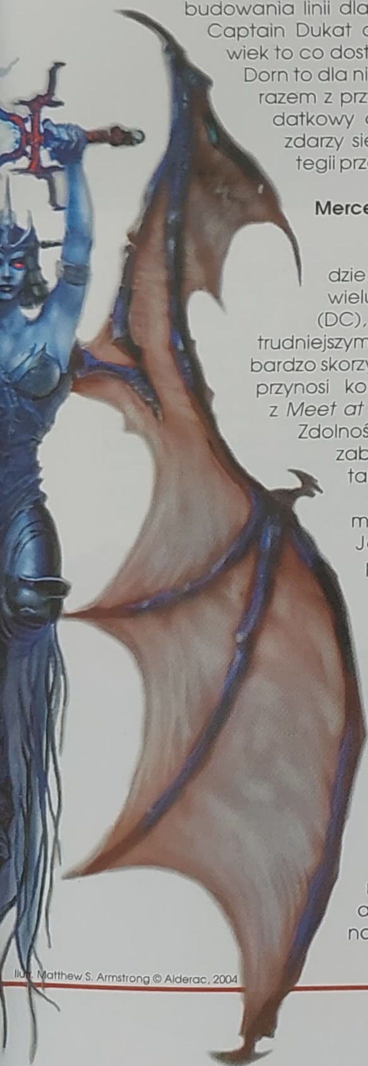
pierwszej linii muszą wykonać rzut obronny na DC 9 lub otrzymać ranę. Choć 9 nie jest tak trudne, to jednak nawet tylko dwie porażki mogą zrujnować strategię początkowej gry przeciwnika.

Talie Tepheroth także zyskują w Sneak Attack, z Tresven i czarami jak *Fireflies* i *Flaming Sphere* dołączającymi do jej niskopoziomowych błyskawicznych talii. Rustiq Umbala, mistrz Nieumarłych (***Undead***) zyskał nowego przyjaciela w osobie *Calix Guard*. Przy nim atak Calix Guard wynosi +6, bardzo imponujące jak na 1 poziomową postać.



Free Kingdoms

Jednym z najsilniejszych Warlordów w Sneak Attack jest Kara Wadreth. Jest najlepsza, gdy używa się jej w niskopoziomowej błyskawicznej talii. Jej zdolność odrzucania karty by przesunąć postać do przodu od razu po wejściu do gry oznacza, że drugopoziomowe postacie odrazu uderzają do pierwszej linii, a trzeciopoziomowe są o tyleż bliżej. W połączeniu z takimi postaciami jak Jack Casey i Roland Tzin, można stworzyć autostradę szarżujących wielokrotnie atakujących postaci Free Kingdoms! Kara jest także obdarzona cechą ***Ranger***. To daje jej dostęp do potężnego *Hawk Hatchet*. Kiedy jej oddziały maszerują do przodu z niezwykłą prędkością, ona może wyeliminować ważne cele z względnie bezpiecznej drugiej linii. Ma także zdolność uzbrojenia się w dwie bronie. To daje jej opcję przeistoczenia się w groźnego warlorda w pierwszej linii. *Axe of Ter-Goth*, Havat-Ilan Stance i *Hawk Hatchet* dają jej potężne ataki wielokrotne, razem z dowolnością silnego ataku na odległość. Kara nie jest w tej frakcji jedynym Warlordem, który skorzystał na Sneak Attack. Terak Justticebringer otrzymał wiele wspaniałych przedmiotów i akcji dla Paladyna, a Jaqueline Windson zyskała świetną kartę *Countersong*. Być może najlepsza postać we Free Kingdoms w tym zestawie może znaleźć dom w prawie każdej talii tej frakcji. Tą postacią jest Sister Amanda. Jej wbudowana zdolność przywrócenia gotowości każdej postaci w stanie *spend* jest niesamowita dla kontynuacji agresywnych ataków na wroga. Cecha *Cantor* także otwiera możliwość wielu potężnych czarów, które mogą powiększyć potęgę waszych oddziałów. Sister Amanda będzie bardzo poszukiwaną kartą w najbliższych miesiącach. Atu Amani zyskuje interesującą nową strategię. Karta *Angry Winds*, dla większości graczy, jest uważana za obronę poprzez atak na odległość. Ale spójrzcie na nią, może wejść do gry z każdej linii. To pozwala Atu na kilka bardzo ładnych możliwości budowania linii dla takich kart jak *Titan*, czy nawet *Blackwind*. Captain Dukat otrzymał prawdopodobnie najmniej, aczkolwiek to co dostał jest właśnie dla niego bardzo dobre. Percy Dorn to dla niego +3 do ataku na odległość w pierwszej linii razem z przyzwoitym AC. *Quick Shot* także daje mu dodatkowy atak na odległość zanim cokolwiek innego zdarzy się w rundzie, doskonałe by przeszkodzić strategii przeciwnika!


Ilustr. Matthew S. Armstrong © Alderac, 2004

Mercenaries

Jak zwykle frakcja ta jest wszędzie, ich nowe zdolności wspaniale pomagają wielu taliom. Kabal Spire czyni każdy rzut obronny (DC), wygenerowany przez kartę z jego linii, trudniejszym o 3. Kilka talii, zwłaszcza czarodzieje, mogą bardzo skorzystać na tej karcie. Lvaas, „nowy" Toren Yscar, przynosi korzyść każdemu warlordowi, który korzysta z *Meet at the Inn*, czy innych efektów wyszukujących. Zdolność Conscripta umożliwiająca zagranie go po zabiciu postaci przeciwnika daje wszystkim taliom przyspieszenie i kontrolę nad stołem.

Nowy Warlord, Crucin Bascar, ma możliwość kilku wyjątkowych strategii talii. Jego zdolność do zwiększania ataku potworom (**Monster**) może zostać powiększona przez *Bascarite Mark*, a jego cecha ***Cantor*** pozwala na wiele podnoszących statystyki czarów. Do tego jego zdolność do przeobrażenia każdej postaci w potwora (**Monster**), nawet postaci przeciwnika, może przyczynić się do powstania kolejnej ciekawej talii. Przez włączenie nowego *Tanning Knife*, zadającego dodatkową ranę potworom, oraz Lady Tornhawk, która także ma tę możliwość, Crucin może zamienić trudne postacie w przeciwnej armii w potwory, aby Tornhawk mogła uderzać za trzy rany! Jest to jednak ryzykowna strategia, jako że Crucin jest zły a Lady Tornhawk dobra, *Distrust* może więc natychmiastowo zniszczyć tę kombinację.

Yscar the Elder zyskał jeszcze więcej możliwości; nowe *Chameleon Form* i *Tiger Form* dają mu zarówno leczenie i zdolność natychmiastowego ataku na postacie pędzące ku przodowi. I tak już potężne ataki na odległość Faiza Nyota mogą teraz uszkodzić postacie sąsiadujące z celem przy użyciu *Alchemist's Arrows*. Wiele potworów w Sneak Attack pomaga taliom Sorschy, a *Sorscha's Reach* pozwala jej przepuszczać swoje czary przez potwory, umożliwiając rzucanie potężnych czarów bez konieczności przemieszczenia się do pierwszych linii.

Niespodzianką Sneak Attack była potęgą udzielona Zartochowi. Oryginalnie uważany za żart, Zartoch jest jednym z niewielu Warlordów mogących zrobić użytek z *Kavara's Glace* (znanego także jako „bomba"). *Kavara's Glare* zmusza wszystkie postacie w trzech liniach do wykonania rzutu obronnego DC 14 lub otrzymanie dwóch ran. Łatwo można dostrzec skąd wzięła się ta zastępcza nazwa!

Nothrog

Zieloni zyskali w Sneak Attack większą zdolność pokonywania przeciwników. Nothrog zawsze byli jedną z bardziej bezpośrednich grup w grze. Podnoszą się, biją cię, padasz. Ta tendencja jest kontynuowana, ale w nowy sposób. De'zichrah, ich nowy Warlord, może poruszać się zarówno do przodu i do tyłu, lub wykonać atak na odległość z modyfikatorem +4 kiedy postać wchodzi do gry. To pozwala jej na błyskawiczny atak na przód formacji, lub zdolność ostrzeliwania przeciwnika do momentu, gdy będzie gotowa. Jej podstawowe statystyki także są bardzo imponujące, lepsze niż niektórych wojowników z innych frakcji. Bhost wprowadza jeszcze więcej manewrów do talii, podczas gdy Kray i Rress dają natychmiastowe ataki przy wejściu do gry. To wszystko w połączeniu ze zdolnościami De'zichrah może stworzyć wyniszczające kombinacje łączonych ataków. Rress wraz z akcją *Dark Alley* jest natychmiastową kombinacją pozwalającą na atak +9 zaraz po tym, jak wejdzie do gry.

Krun zyskuje głównie ze względu na fakt, że każda akcja dla wojowników jest dla niego pomocna. *Circle Kick* pozwala mu rozprzestrzeniać obrażenia z jego i tak już potężnych ataków, a *Outmatched* pozwala mu uderzyć każdą postać, która jest zmuszona przesunąć się do przodu, dziesiątkując szeregi przeciwnika.

Talie mnichów Uthanaka zyskały następnego żołnierza w postaci Ma'Ken, a akcje *Slow Fall* i *Make it Count* dają im dodatkowe uderzenie. *Slow Fall* daje także korzyści Nornowi, tak jak *Higher Awareness*. Talie oblężnicze Sceth Hellbringera prawdopodobnie zyskały najmniej ze Sneak Attack, ale Sceth jest wysoko na liście w następnym zestawie **Counterattack**, nie ma więc powodów do smutku!

To właśnie jest Sneak Attack. Przynosi nowe strategie wspierając równocześnie już istniejące. Siłą tego zestawu była już widoczna na Origins i Genconie w USA, gdzie w czołowej ósemce pojawiło się wielu nowych Warlordów (z blisko stu pięćdziesięciu).

W październiku wchodzi **Counterattack** i tak jak Sneak Attack dawał zdolności od razu gdy postać wchodziła do gry, tak Counterattack idzie w przeciwnym kierunku. Będą tam postacie, które wykonują jeden ostatni atak wręcz czy atak na odległość przed śmiercią, lub też postacie, które umierając pozwalają na wyjęcie innej postaci z odrzuconych kart i włożenie jej znowu na rękę. Zapraszam więc do skorzystania z tych wszystkich możliwości i zapisania się w historii Warlorda!

Todd Rowland
Warlord Brand Manager
AEG

SPYCRAFT™

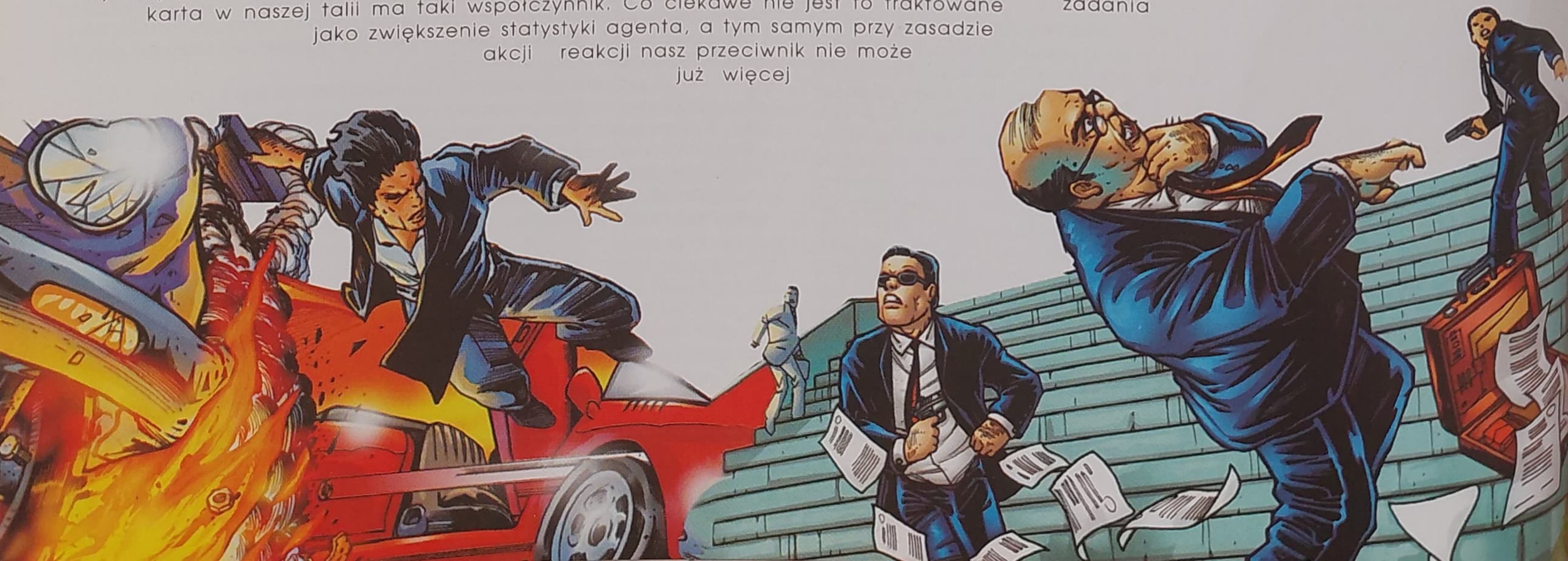
COLLECTIBLE CARD GAME

Po tym jak tysiące giną podczas biologicznej burzy, pogrążony w próżni świat oczekuje na żądania szaleńca. Tylko nieliczna grupa ludzi podejrzewa prawdę - mityczny projekt zagłady przygotowany przez Sowietów został wskrzeszony jako pierwsza salwa w zimnej wojnie wywiadów! Teraz renegatom i szpiegowskim frakcjom pozostało tylko jedno: powstrzymać, bądź posunąć dalej okrutny plan, który wstrząśnie całym światem!

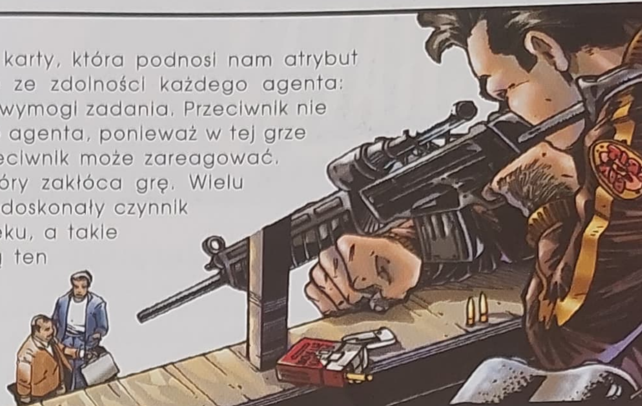


Tak. Gra zapowiada się ostro. Fabuła wydaje się banalna ? Nic bardziej mylnego. Nie trzeba być fanem Jamesa Bonda, czy Świętego by polubić Spycrafta - jedną z najsłynniejszych obecnie gier na rynku karcianym w Stanach Zjednoczonych. Gra ta powstała w 2004 roku i z każdym konwentem zarówno amerykańskim, jak i europejskim zyskuje na popularności. Powstała na podstawie RPG noszącego początkowo nazwę „Shadowforce Archer", który w późniejszym okresie został przemianowany na „Spycraft". Osoby zainteresowane tą grą wypowiadają się, że firmie AEG udało się połączyć w niej zarówno dobrze rozwiązany element losowy, jak i wprowadzić dużą dawkę strategii. Rzeczywiście jest wiele ciekawych rozwiązań, które prezentuje nam Spycraft. Między innymi rzucają się w oczy ciekawe rozwiązania prostych pomysłów, tak często zbyt komplikowanych w tego typu grach. Co jest tak charakterystycznego w Spycrafcie? Dlaczego można w tej grze oszukiwać i kłamać?

Spycraft wprowadza nas w świat zimnej wojny wywiadów, gdzie ludzie mało znaczą liczy się tylko powodzenie misji. Świat tam prezentowany jest pełen bogactwa i luksusów, próżnych i pełnych pychy ludzi, ślepych na otoczenie. W tym wszystkim rywalizują ze sobą organizacje, próbujące wypełnić swoje cele. Kluczem do sukcesu jest pomyślne ukończenie wystarczającej ilości misji by zdominować przeciwników. Każda misja jest odpowiednio punktowana w zależności od jej stopnia trudności. W każdym momencie gry, gdy uda nam się osiągnąć 20 punktów wygrywamy. Jeżeli spowodujemy odejście lidera organizacji przeciwnika wygrywamy. Kluczem do sukcesu jest odpowiednie zrównoważenie talii pomiędzy akcje, które pomogą nam wypełnić nasze misje oraz akcje, które definitywnie ukrócą działania wrogiej organizacji. Karty zostały podzielone na cztery kategorie: Agenci i Liderzy, Akcje, Ekwipunek oraz Misje. Ta prostota jest jedną z podstaw dynamiki tego systemu. Agenci oraz Liderzy mają cztery atrybuty, które porównujemy z trudnością wykonywanej akcji. Te atrybuty to: Charyzma, Walka, Transport, Kunszt. Każdy z nich wykorzystywany jest do testowania innych misji, ekwipunku oraz wielu akcji w zależności od tego jakie one będą. Trzeba przyznać, że AEG rozwiązało problem tak częstego testowania w bardzo dobry sposób. Wszystke testy wykonujemy porównując statystyki naszego agenta, ewentualnie lidera z trudnością danej czynności. Przeciwnik może nam modyfikować trudność akcji, natomiast my możemy zmieniać statystykę naszego agenta. Do tego momentu wszystko jest tradycyjnie, lecz wprowadzony został czynnik, który w niezwykły sposób wpływa na konfrontacje w takich sytuacjach. Kiedy okaże się, że nasz agent nie jest w stanie wykonać danego zadania i jego umiejętność jest zbyt mała by podołać temu przedsięwzięciu gracz może wyrzucić kartę z ręki, by dodać jedną z jej wartości jako swego rodzaju wykorzystanie „przebojowości" agenta. Wartość ta jest nazywana Bravado i każda karta w naszej talii ma taki współczynnik. Co ciekawe nie jest to traktowane jako zwiększenie statystyki agenta, a tym samym przy zasadzie akcji reakcji nasz przeciwnik nie może już więcej modyfikować trudności akcji. Wygląda to mniej więcej tak: Nasz agent posiada atrybut Kunszt o wartości 4. Jeżeli chce wykonać akcję, w której musi odrzucić przedmiot, byś mógł podglądnąć karty przeciwnika, musi mieć atrybut Kunszt na 4. Jak na razie wykonuje z powodzeniem swoje zadania. Przeciwnik widząc co chcemy zrobić podnosi nam trudność tego zadania i modyfikuje nam akcje kartą, która podnosi trudność każdego zadania



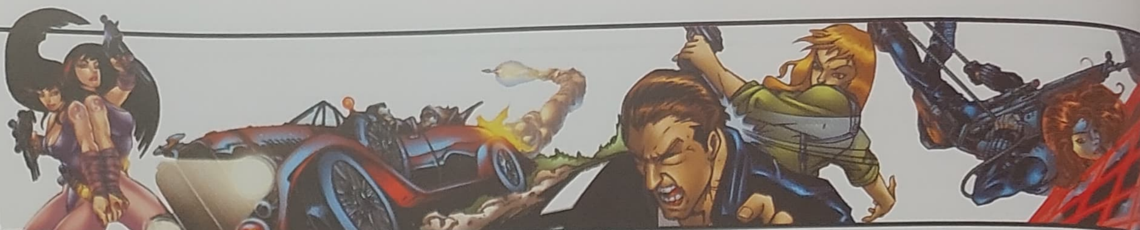
wymagającego atrybutu Kunszt o 2. Jeżeli nie posiadamy na naszym ręku karty, która podnosi nam atrybut Kunszt, to pozostaje nam albo nie wykonanie zadania, albo skorzystanie ze zdolności każdego agenta: Bravado. Zrzucamy kartę z ręki o wartości Bravado 3 i dzięki temu spełniamy wymogi zadania. Przeciwnik nie może zareagować na to - mógłby, gdybyśmy podnieśli współczynnik swojego agenta, ponieważ w tej grze istnieje zasada akcji - reakcji, czyli za każdym razem, gdy coś zrobimy, przeciwnik może zareagować. Statystyka Bravado jest bardzo mocna, jednakże nie jest czynnikiem, który zakłóca grę. Wielu graczy wypowiadając się na forum internetowym zachwala ten atrybut jako doskonały czynnik losowy. W końcu musimy mieć kartę o odpowiednio wysokim Bravado na ręku, a takie potrzebne są nam do dalszej rozgrywki z reguły bardzo dobre karty mają ten współczynnik jako bardzo wysoki, czyli 4. Oprócz statystyki Bravado istnieje jeszcze wiele ciekawych rozwiązań w Spycrafcie. Między innymi wiele z kart wystawiamy zakrytych i tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa, ponieważ możemy przy tym oszukiwać (sic!). Nie mamy żadnego





obowiązku powiadamiać naszego przeciwnika o tym co wystawiamy. Dodatkowo, jeżeli chce się przekonać co mamy na stole przed udaniem się na misję, musi przy pomocy kart i akcji próbować odkryć te karty! Głównie dzięki temu gra budzi takie emocje oraz rywalizację pomiędzy graczami. Ponieważ możemy wystawiać absolutnie wszystko, zaczynają się podchody. Oczywiście, by karty wystawiane przez nas pojawiły się w grze i mogły na nią wpływać, musimy je opłacić oraz muszą one spełniać określone wymagania jak na przykład: zasada, że agent musi spełniać wymagania dołączonego do niego przedmiotu. Dzięki temu rozwiązaniu jesteśmy w stanie przeprowadzić brawurową akcję nawet najsłabszymi agentami przeciwko mocnej grupie. Wystarczy nam spryt, dobry bleff i plan, który będziemy mieli opracowany i konsekwentnie go przeprowadzimy. Spycraft jest bardzo szybką i dynamiczną grą. W dużym stopniu wpływa na to ustalony czas rozgrywki: Cała potyczka toczy się podczas jednej nocy! Mamy zaledwie kilka godzin na wykonanie kilku brawurowych misji oraz przeprowadzenie akcji sabotażowej na przeciwniku. Od sprawności naszych agentów oraz dostępnych nam środków zależy powodzenie całej operacji





ROZPOCZYNAJĄC PRZYGODĘ ZE ŚWIATEM SPYCRAFTA MAMY DO DYSPOZYCJI NASTEPUJĄCE ORGANIZACJE:



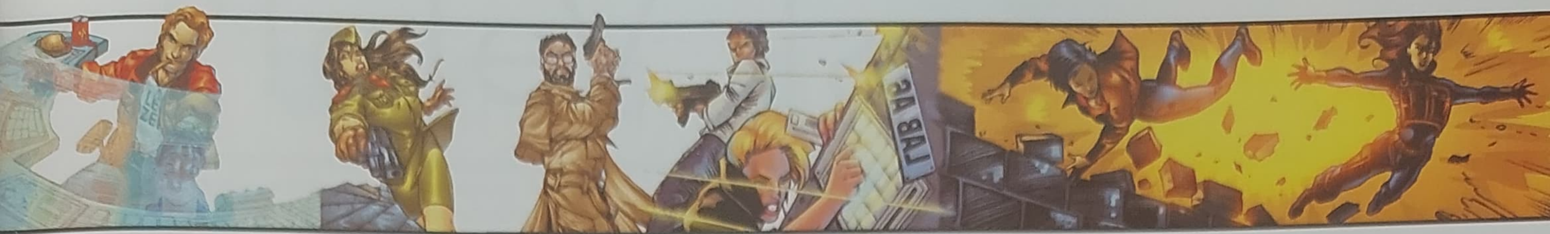
To najbardziej otwarta i publiczna organizacja. Wielu jej członków pochodzi z szeregów CIA z czasów zimnej wojny agentów. W większości są to wyrzutkowie prawa, którzy zostali odrzuceni przez system a pozostali wierni swoim celom oraz ideałom. Mają do dyspozycji doskonałe urządzenia technologiczne. Głównie zajmują się działaniami szpiegowskimi poprzez sieć internetową. Rząd poprzez swoje prawa próbuje im przeciwdziałać, jednakże wszyscy członkowie tej organizacji doskonale czują się w roli hakerów oraz szpiegów komputerowych. Specjalizują się w pełnych buntu próbach wpływania i uświadamiania ludzi poprzez atakowanie sieci internetowych oraz cyfrowych i satelitarnych łącz wszelkich mass mediów. Żyją w cieniu naszej codzienności i sytuacji, które większość z nas bierze za usterki na wizji czy błedy w oprogramowaniu. Poruszają się niczym duchy po systemach naszego prawa pokazując prawdę jaką dostrzegli.
Na czele tego ugrupowania znajduje się człowiek o imieniu Nathan Sparks, który nosi pseudonim BEDLAM. Weteran jednego z najsłynniejszych programów CIA. Wszelkie działania Sparksa sa dobrze obliczone i widoczne tylko w najbliższej płaszczyźnie jego ostateczne cele są tajemnicą dla wszystkich. Mimo, że poświęca dużo czasu na przemyślenia o świecie jaki widzi, to jednak rzadko dzieli się tymi myślami, zupełnie jakby obawiał się że wypowiedziane nie spełni się. A może po prostu boi się, że się spełnia...



Jedyna tak naprawdę groźna osoba w tej organizacji, czy też dokładniej mówiąc syndykacie, to Emilio Thorne. Pseudonim Róża. Południowa Ameryka oraz Europa są pod władaniem tego syndykatu/człowieka w jednym. Większość z osób identyfikowanych jako członkowie tej organizacji to Emilio w jednej ze swoich tysiąca postaci. Stworzył te sylwetki ludzi - cieni, by uciec przed identyfikacją swojej osoby tuż po tym, jak stanął na czele najpotężniejszej mafii na świecie. Jego organizacja składa się w dużej mierze z wielu jego osobowości, które sam tworzy; lojalistów, poddańczo mu wiernych fanatyków oraz ludzi prostych bez specjalnej historii, a tym samym bez słabych punktów. Emilio postepuje według starego kodeksu swojej rodziny oraz wyszukanych oszustw. Jedyne czego poszukuje i o co walczy, to swój własny świat z własnymi zasadami. Dzięki swojej charyzmie, reprezentatywności oraz nazistowskiej fortunie Emilio na czele swojego syndykatu bliski jest zyskaniu władzy zarówno w ogólnoświatowym biznesie jak i polityce.
Niewiele jest wiadomo o samym Emilio. Mimo zewnętrznej fasady międzynarodowego playboy'a, dyletanta z hipnotyczną osobowością i o niezaprzeczalnej urodzie, głowa syndykatu jest bardzo tajemnicza. „Róża" jest bez znanej przeszłości. Może być zarówno znudzonym aktorem, odrzuconym, utalentowanym agentem służb specjalnych, jak i ukrywającym sie rojalistą.
Jedyne co wiadomo na pewno o Emilio, to zlepek informacji na temat człowieka, który w swoim życiu co chwila rzuca sobie wyzwania; podejmuje, żyje z wyzwań i z polowań na nagrody. Zawsze pragnie osiągnąć więcej, niż człowiek obok, a jego potrzeba nie zna granic. Uzyskał fortuny z setek związków z uwiedzionymi przez siebie kobietami, rozgrzewając serca także tych najzimniejszych z zimnych dam znanego nam świata.
Kiedy nadejdzie czas by odsłonić prawdziwą tożsamość Emilio, ktoś wyskoczy z bardzo dużych butów.



Z dostępem do głębokich sekretów, nigdy nie odkrytych przez resztę świata The Krypt jest tajną komórką wewnątrz rządu rosyjskiego. Grupą szpiegów i strategów, która doradzała Najwyższej Instancji od stuleci. Organizacja ta skupia w sobie tylko wysoko wyszkolonych agentów. Ich najlepszą rekomendacją jest to, że za każdym razem, gdy KGB potrzebowało infiltrować dany teren, obszar bez względu na to jak dobrze byłby strzeżony, zwracano sie tylko i wyłącznie do The Krypt.
Najlepszym znanym agentem za czasów Zimnej Wojny był BEOWULF, który eksplodował w 1956 roku na scenie światowych agentów w samej czołówce. Miał na koncie ponad 100 potwierdzonych zabójstw gdy odstrzelił go Sir Richard Poole - czołowy zabójca w służbie Królowej Anglii.
Obecnie na czele Krypty stoi „Alex", jedyna córka generała Yerika Kolesnikova (Kryptonim: „FOUNDER"), respektowany członek Federacji Rosyjskiej oraz kapitan armii. Znana ze współpracy z tak zwanego „czyszczenia" dla GRU oraz działań szpiegowskich dla Krypty. Alex jest nieuchwytnym duchem swoich pracodawców, szybka, cicha i doskonała w działaniach przedostawania się do nawet najbardziej zabezpieczonych obiektów na terenie całego świata. Pozostawiła konkurencję dawno w tyle zostając w czołówce listy najbardziej niebezpiecznych agentów na świecie. Tak w skrócie prezentują się jej talenty i zdolności. To dopiero początek. Tylko dwa razy została odkryta podczas swoich misji. Do tej pory w obu przypadkach nie udało się odnaleźć ciał obserwatorów. Alex znana jest ze swej bezwzględności jeżeli zagrożone jest jej zdrowie, bądź powodzenie misji. Jest szybka i stanowcza w tych decyzjach.
Jak potoczą się jej losy i czy pójdzie w ślady swojego ojca, który współpracował z Sir Richardem Poolem ? Czas pokaże...



Podstawą mistyki Chin oraz dużą częścią jej niezgłębionej tajemnicy jest Tao Te Ching. Nawet teraz „droga" ta pozostała tajemnicą dla zachodu. W południowo zachodniej części Chin, wewnątrz fortecy dziedzictwa kulturowego, jedna z organizacji przygotowuje się do przejęcia władzy dla nadrzędnej siły - lub dwóch.

Wieki temu Pałac Guan Gong był często odwiedzany przez Dziewięcioro Nieśmiertelnych z chińskich mitów i legend. Na podstawie tej legendy powstał kult, który święcie wierzył, że nadejdzie dzień, w którym Dziewięcioro Nieśmiertelnych powróci do świata śmiertelnych i poprowadzi Chiny do Nadzwyczajnej Chwały ponad innymi. Na początku XX wieku egoistycznemu oraz maniakalnemu władcy z ogromnymi aspiracjami udało się przekonać kult i wmanipulować go w działalność kriminalistyczną. Na takich podstawach powstała cała armia wyznawców. Zhang Khan szybko rósł w siłę, wykorzystując zaskoczenie tak szybko rosnącymi możliwościami. Dzieki temu udało mu się wmieszać w działania składające się na akta Zimnej Wojny. Zdobył wtedy status - cichej, lecz efektywnej, trzeciej liczącej się potęgi w tym konflikcie.

W 1996 roku wydarzyło się coś niemożliwego: Narodziło się Dziewięciu Nieśmiertelnych. Raczej należałoby powiedzieć Dwoje z Nich. Jedyne córki Zhang Khana - Mai Ling i Tai Tzu - przybyły na świat wedle starej przepowiedni - były bliźniaczkami. Khan uwierzył w znak od bogów i rozpoczął przygotowania zakładając Dynastię Dziewięciu Tygrysów. Z czasem Khan obserwował jak jego armia, a dokładniej najlepsi z żołnierzy, zaczynali się zmieniać. Dostrzegali i rozwijali w sobie niezwykłe zdolności. Było to widoczne szczególnie w zakresie sztuk walk - zupełnie jakby z miesiąca na miesiąc zaczynali ewoluować w doskonałych wojowników. Jego córki zamiast woli uczenia się i rozwijania swojej wiedzy pragnęły rozwijać zupełnie inne zdolności, do których miały wrodzony talent. Szkoliły się w sztukach walk oraz szpiegostwa, a najprzyjemniejszym dla nich widokiem było słońce o składzie C4.

Bliźniaczki są już notowane przez takie grupy jak Shadow Patriots, Kryptę oraz Banshee Net. Czy dadzą się manipulować przez grę pozostałych organizacji ? Gdzie powiedzie je Tao Te Ching ?



Sir Richard Poole żyje i ma się dobrze

Podczas Zimnej Wojny MI6 miało pełne ręce roboty. Z protektoratem Królowej Anglii mogli przedostać się w każdy zakątek świata, by tam cicho i niepostrzeżenie wykonać swoje zadanie. Wielu z agentów pozostało tam gdzie padli podczas swoich misji - w bezimiennych grobach. Żaden z nich nie posiadał swojej tożsamości; przez cały czas byli kimś innym. Sytuacja ta zmieniła się wraz z rozwiązaniem Związku Radzieckiego. Wojna ucichła, stała się potyczką za kurtyną, podczas gdy media wciąż wskrzeszały pamięć wielu nie wyjaśnionych wypadków, procesów sądowych oraz pozostałych efektów minionych czasów.

Wiele osób ze szlacheckich rodzin zostało poproszonych o wycofanie się z życia publicznego, a nawet zmienienie nazwiska. Ci, którzy w pojedynkę próbowali kontynuować swoje zadania zostali wyłapani przez Generała Yerika Kolesnikova, który zaproponował im godną uwagi propozycję przystąpienia do nowo formujących się sił, wolnych od narodowego i politycznego bagażu, patriotów światowego bezpieczeństwa.

Tak powstali Shadow Patriots. Koalicja Wschodu i Zachodu utworzona, by zaspokoić wzrastające zapotrzebowanie na międzynarodowe bezpieczeństwo.

Sam będąc sobie panem, samotnik Poole nigdy nie odnalazł miłości; jego grupa przyjaciół została mocno przetrzebiona, szczególnie w okresie Odwilży. Koniec Zimnej Wojny przerzedził jego cele wrzucając go na teren, którego nie rozumie oraz który nie przyniósł mu jak dotąd nic, czego mógłby bronić. Z pewnością czyniłby to, ponieważ od tego jest.

Nikt nie robi tego lepiej.

Po tym krótkim wprowadzeniu w organizacje rywalizujące ze sobą powinniśmy mieć wystarczająco dużo informacji by rozpoznać czołowe postacie z każdego ugrupowania. Dzięki serii opowiadań oraz szczątków historii zamieszczonych na kartach AEG w wysublimowany sposób przekazywany jest odbiorcy dalszy ciąg tej historii agentów, którzy często zmuszani są ze sobą współpracować, by w ostatecznym sprawdzianie wybrać po czyjej stoją stronie. Historie te przybliżają nam również postacie z drugiego planu - postacie z cieni, które wyłaniają się tworząc nowe sojusze, konflikty, tym samym pchając szpiegowską maszynę ku nieznanej chwilowo przyszłości. Na szczęście możemy na to wpłynąć uczestnicząc w turniejach karcianych. Tak jak w przypadku Legendy Pięciu Kręgów turnieje te liczą się i są uwzględniane jako „notki" przy ustalaniu dalszej historii tych postaci. Dodatkowo warto wspomnieć o rysunkach, które tworzą cały wizerunek Spycrafta. Wykonane są przez: A4H Designs, Aholattafun Ltd., Draxhall Jump Entertainment oraz Sequential Studios. Większośc trzyma podobny styl, jaki prezentujemy na ilustracjach dołączonych do tego artykułu.

Z naszej strony chcielibyśmy zaprosić Was do wspólnej zabawy i sięgnięcia po karty z systemu Spycraft. Dynamiczna rozgrywka i bardzo duża grywalność czynią tę grę wyjątkową. Mamy nadzieję również, że karty z tego systemu będą szerzej dostępne na terenie Polski. Chwilowo pozostaje nam liczyć na demo prezentacje, które cieszą się coraz większą popularnością.

Ilustracje: A4H Designs Aholattafun Ltd. Draxhall Jump Entertainment Sequential Studios

Andrzej Chwalisz

Czym jest Veto!?

Ponieważ nie każdy z czytających ten tekst wie na czym polega nasza gra, co więcej nie wie nawet jak ona wygląda, postanowiłem tytułem wstępu wyjaśnić, w paru słowach, o co chodzi.
Przenosimy się do roku 1648, wówczas po śmierci króla Władysława IV odbyła się długa i burzliwa elekcja jego następcy. Na pole elekcyjne zjechały tłumy szlachty, pojawili się wielmożowie senatorzy, posłowie innych królestw, książęta i wojewodowie. Wszyscy oni mieli jeden cel - wybrać króla. W naszej grze są cztery podstawowe **frakcje**, zrzeszające właśnie tychże szlachciców i wielmożów, zwanych **karmazynami**. Każda frakcja ma swojego **eleta**, czyli kandydata do tronu. I tak **Wiśniowieckich** reprezentuje książę Jeremi, **Radziwiłłów** dwaj bracia Bogusław i Janusz, **dworaków** Jan Kazimierz Waza oraz jego brat Karol Ferdynand. Obok nich pojawia się warcholskie stronnictwo Jerzego Sebastiana Lubomirskiego, zwane **awanturnikami**.
Każdy zaczynający grę w Veto! musi zdecydować, którym stronnictwem będzie grał. Jest ono reprezentowane przez kartę frakcji, na której są unikatowe cechy specjalne każdego z ugrupowań. Kiedy już wiesz jaką frakcją będziesz grał musisz zastanowić się nad profilem talii, a jest ich kilka. Każdy z nich zakłada inną drogę do zdobywania **kresek**, czyli głosów na elekcji (aby wygrać grę należy zebrać 2/3 z puli wszystkich kresek lub zabić elekta przeciwnika).
Pierwsza ze strategii polega na posiadaniu w talii, zwanej kredensem, dużej liczby tanich postaci. Każda z postaci (16 z każdej frakcji plus kilkanaście bezfrakcyjnych) przynosi podczas wystawienia, czyli pojawienia się w grze, określoną liczbę kresek (od 1 do 4). Mając ich dużo (20-25) możemy wygrać grę wystawiając postaci i agitując nimi. Agitacja to po prostu nawoływanie do głosowanie na Twoją frakcję, które w grze polega na zaznaczeniu postaci i dobraniu sobie jednej kreski ze **wspólnej puli** (początkowo wszystkie kreski leżą na środku). Postaci w takiej talii powinny być tanie, ponieważ wystawienie każdego szlachcica kosztuje określoną liczbę dukatów, dlatego też musi nas być na nich wszystkich stać. Im tańsi tym lepsi. Talie nastawione na agitację zazwyczaj oparte są na frakcji Radziwiłłów - wynika to z cechy tej frakcji polegającej na wystawianiu postaci za darmo (nie otrzymujesz za nie kresek).
Druga taktyka to gra na wyniszczenie przeciwnika w pojedynkach oraz poprzez zabieranie mu dukatów i kresek. Polega ona na posiadaniu w swojej talii postaci o silnej cesze szabla oraz kilkunastu kart cięć i obron, które wpływają bezpośrednio na pojedynki. Co ważne przeciwnik może próbować unikać pojedynków, dlatego w takiej talii muszą pojawić się karty, które go do udziału w nich zmuszą. Obok pojedynków ważne jest wykorzystywanie cech specjalnych postaci. W talii bojowej najlepiej sprawdzają się awanturnicy i Wiśniowieccy. Pierwsi są doskonali do ataku, do niszczenia posesji, odbierania dukatów etc. Drudzy natomiast mają postaci o najwyższej szabli, grają jednak znacznie bardziej honorowo.
Trzecia taktyka oparta jest na unikaniu pojedynków i uniemożliwianiu przeciwnikowi wystawienie postaci i agitacji. Najlepsza do tego jest frakcja dworska, w szeregach której jest najwięcej karmazynów, którzy schowani w drugim szeregu wpływają na grę z „tylniego siedzenia". Aby złożyć taką talię należy zebrać większość postaci z frakcji dworskiej oraz karty przerywające pojedynki (Złapał kozak tatarzyna, cecha specjalna Kisiela) i uniemożliwiające wystawienie postaci (Liberum Veto! i Ależ waść) czy agitację (Czcza gadanina). Szczególnie ciekawe są ich starcia z taliami bojowymi. Pierwsi mogą bardzo długo kontrolować wydarzenia w grze, lecz moment nieuwagi może wszystko odwrócić. Ostatni z powszechnie używanych rodzajów talii i jak na razie najskuteczniejszy to tzw. „przewijarki". Są to talie oparte na kartach umożliwiających szybkie odkładanie i dobieranie kart (czyli właśnie przewijanie) tak, aby jak najszybciej mieć kluczowe karty. Do złożenia takiego kredensu potrzebne są takie karty jak Zmiana planów, Innowacja czy Koncept.
Kiedy mniej więcej wiemy już na czym polega Veto i znamy klimat tej gry, to przejdźmy do zmian jakie mają wprowadzić kozacy.

Szlachecka Gra Karciana

MOŁOJECKA SŁAWA - NOWY DODATEK DO VETO SGK

Dodatek kozacki jest pierwszym - zapowiadanym jeszcze w podstawce - dodatkiem do Szlacheckiej Gry Karcianej Veto! Jego tematyka dotyczy oczywiście Ukrainy, z okresu powstania Chmielnickiego. Sam Bohdan Chmielnicki zostaje nowym elektem frakcji kozackiej. Obok niego pojawia się cała galeria znanych watażków i oficjeli (karmazynów) kozackich, m.in. Jurko Bohun, Pułjan, Czarnota czy Wyhowski. Są to w dużej mierze postaci dobrze walczące, mające bardzo wysoką cechę szabla. Co więcej zdolność karty frakcji pomaga wymusić na przeciwniku udział w pojedynkach. Dotychczasowe stronnictwa zostaną poważnie wzmocnione, każda z nich otrzyma wsparcie czterech nowych postaci. Co ważne, w dodatku postawiliśmy na większe wykorzystanie znanych graczy, którzy stanowią czołówkę rankingu vtp (określanego na podstawie punktów zdobytych w turniejach) oraz mają najwyższe stopnie w naszej Galerii zasłużonych (przyznawanych przez nas najaktywniejszym z nich). I tak swoją postać będzie miał Mateusz „Inkwizytor" Budziakowski, swoją kartę efektu Piotr „Ithil" Grygiel. Pojawi się również sporo kart z cytatami wymyślonymi właśnie przez naszych graczy.
Obok postaci, w dodatku Mołojecka Sława, pojawi się







60 nowych kart efektów (po dwadzieścia z każdego rodzaju). Wśród nich zupełnie nowe karty frakcyjne, opatrzone herbem danego ugrupowania, który oznacza, że tylko gracz grający tą frakcją może jej użyć. Ponieważ niektóre typy talii zaczęły przeważać w rozgrywkach, postanowiliśmy wydać kilka kart dla przeciwwagi. Głównym celem tych zmian jest powrót do warcholskiej rozgrywki z użyciem cięć, obron, z licznymi pojedynkami i nagłymi zwrotami akcji. Nudnemu przewijaniu kredensu mówimy „nie".

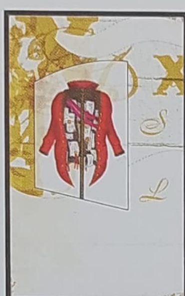
Posesje oraz moderunki, to ostatnie typy kart, o których jeszcze nic nie napisałem. Pierwsze z nich dają dochód i pośrednio wpływają na rozgrywkę, a drugie wpływają na cechy konkretnych postaci, które są w nie wyekwipowane. W dodatku Mołojecka Sława pojawi się dużo nowych moderunków i kilka posesji (m.in. Kudak, Zbaraż i Sicz).

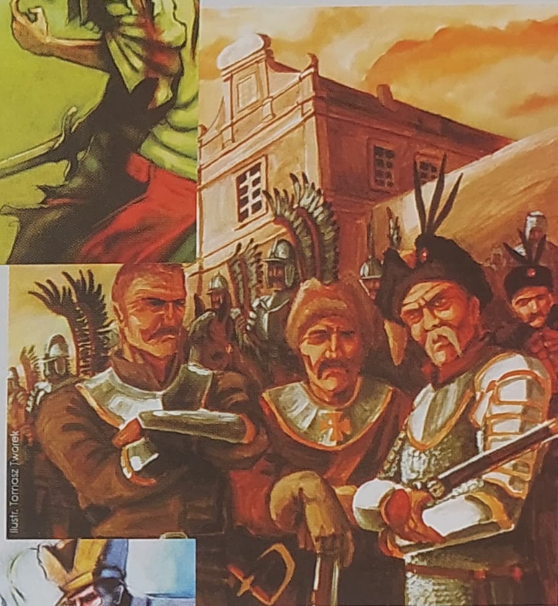
Premiera Mołojeckiej Sławy jest przewidziana na październik bieżącego roku. Prace nad dodatkiem zostały prawie zakończone.

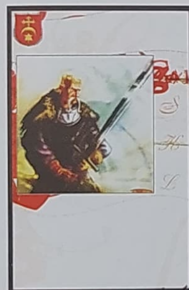


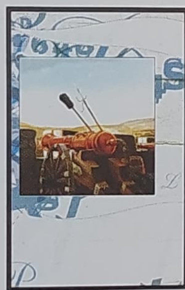



Karta efektu


Karta moderunku




Karta postaci

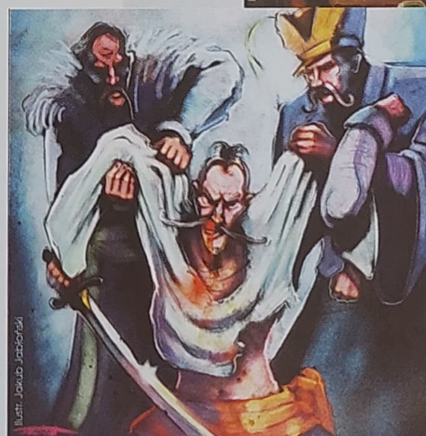

Karta posesji

UKRAINA W OGNIU!

Kolejnym dodatkiem do Veto!, korespondującym tematycznie z kozakami jest właśnie **Ukraina w ogniu**. Jest to jednak zupełnie inny pomysł na grę. Ten dodatek obok swojej klasycznej funkcji - wzmocnieniu kart do SGK Veto! - ma również funkcjonować samodzielnie. Będzie to niekolekcjonerska gra karciana, oparta na dwóch frakcjach - Wiśniowieckich i Kozakach. Będą oni walczyć o panowanie nad Ukrainą. Część postaci będzie nowa, część w zmienionej wersji graficznej lub tekstowej. Prawdopodobnie w tym dodatku zobaczymy nowe rodzaje kart, chociaż to jeszcze nie jest pewne.

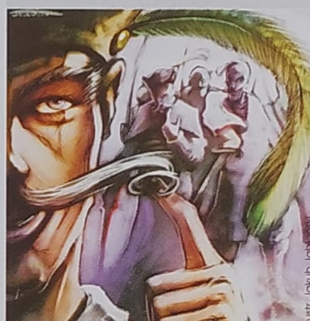
Premiera Ukrainy w ogniu przewidziana jest na listopad bieżącego roku.

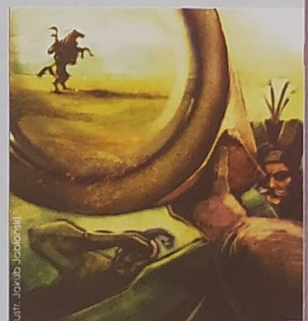
Krzysztof Schechtel





Krakowska GRUPA Kreatywna

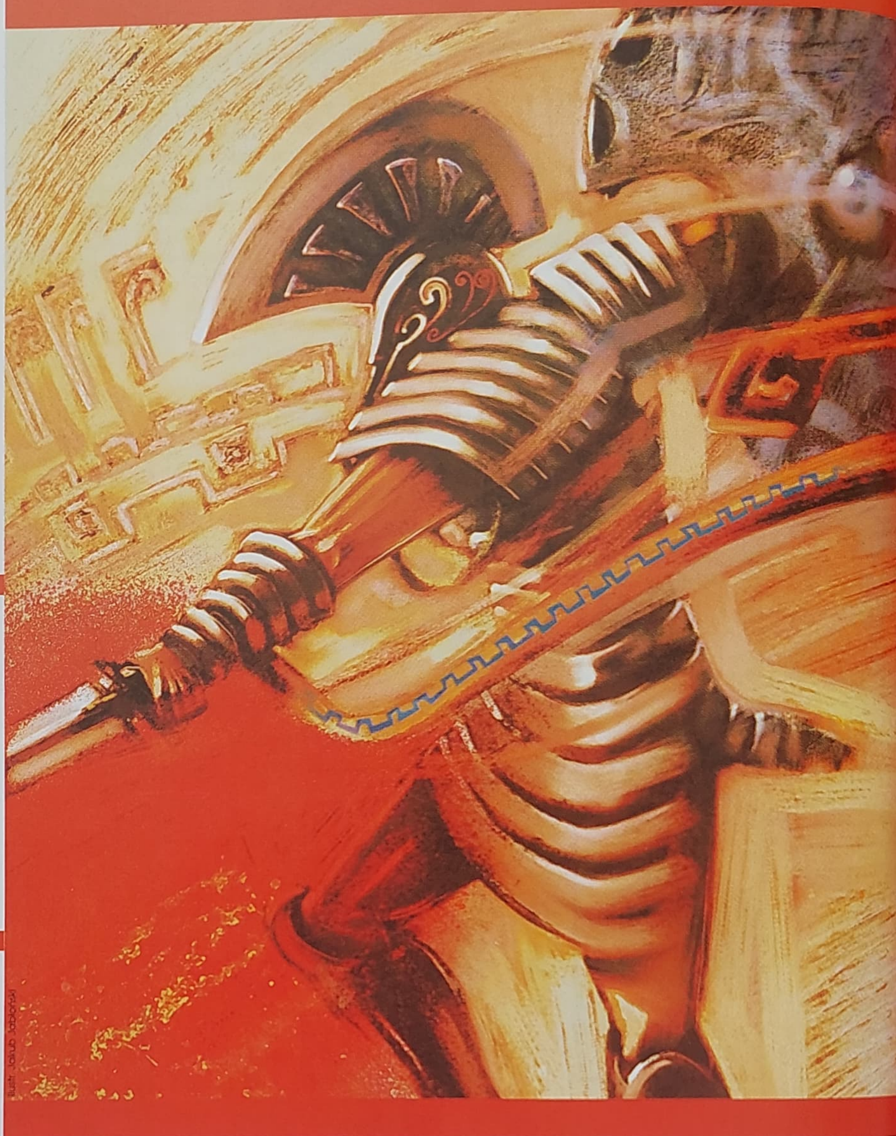




"TROJA" CO TO TAKIEGO?

Troja" to nazwa greckiego miasta położonego na wybrzeżu Azji Mniejszej - uwiecznionego w Iliadzie Homera, to również tytuł ostatniego filmu Wolfganga Petersena z Bradem Pittem, Orlando Bloomem i Erikiem Bana. Ale Troja to także tytuł niekolekcjonerskiej gry karcianej autorstwa Marka Mydla, Michała Stachyry i Macieja Zasowskiego, która ukaże się w listopadzie br., nakładem Krakowskiej Grupy Kreatywnej, znanej z wydania kultowego już w pewnych kręgach - Veto!

W przeciwieństwie do tradycyjnych gier karcianych takich, Troja nie 'zmusza' graczy do kolekcjonowania kart, kupowania wielu zestawów startowych i jeszcze większej liczby dodatków. Kupiwszy Troję otrzymasz kompletny produkt - **grę dla 2 do 4 osób** - która pozwoli tobie i twoim znajomym na długie godziny zabawy w świecie antycznej Grecji, gdzie bogowie interweniują w życie śmiertelników, oddziały ścierają się na placu boju, a bohaterowie są herosami lub herosi... bohaterami.



O CZYM JEST TA GRA?

Gra „Troja" obrazuje legendarny konflikt - Wojnę Trojańską, a konkretnie jego ostatnią część, czyli walkę pod murami oraz oblężenie miasta. Gracze wcielają się w role największych bohaterów greckich, walczących po stronie Achajów pod dowództwem króla Agamemnona, których wspierają w walkach boscy opiekunowie: bóg wojny Ares oraz boginie Hera i Atena. Bohaterowie ci walczyli o nieśmiertelną chwałę, którą zdobywali zarówno podczas pokonywania przeciwników Grecji, jak i na drodze współzawodnictwa pomiędzy sobą o przychylność bóstw i poklask wśród ludzi.

CO DOSTANĘ W PUDEŁKU?

W pudełku znajdzie się **110** ślicznie ilustrowanych kart - autorstwa Jakuba Jabłońskiego - niektóre z rysunków zostały użyte do zilustrowania tego artykułu. Oprócz tego otrzymasz **8** żetonów, symbolizujących tzw. Boski Gniew oraz opisującą dokładne zasady gry instrukcję.Wśród kart znaleźć można będzie: 6 Bohaterów Achajskich - greckich herosów, w których wcielają się gracze, a także karty Wyzwań (czyli przeciwników dzielnych Achajów - Trojan oraz mityczne bestie), Interwencji (symbolizujących ingerencje bogów w sprawy śmiertelników), Boskich Patronów (Aresa, Herę i Atenę, z których każde patronuje dwóm Bohaterom) 4 karty - znaczniki aktualnej Chwały) oraz inne karty - modyfikujące wyniki walk, oraz karty przedmiotów i bratnich oddziałów. Większość kart (poza kartami bohaterów, patronów i znaczników chwały) posiada poza swoimi zasadami cyfrę z zakresu od 1 do 7 obrazującą los.

CZY MOGĘ BYĆ ACHILLESEM?

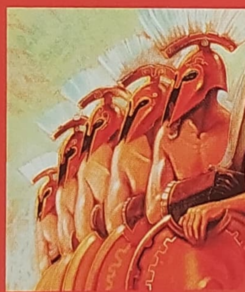
Tak, do wyboru (lub wylosowania) dla graczy pozostaje, jak już wspomniano, sześciu największych Bohaterów Achajskich: Achilles, Agamemnon, Ajax, Menelaos, Nestor i Odyseusz (długo zastanawialiśmy się jakich bohaterów należy uznać za największych, mamy nadzieję, iż wybór okazał się trafny. Znacie ich... Prawda?) Każdy z bohaterów posiada cztery współczynniki (Siła, Taktyka, Moc i Chwała) oraz unikalną cechę specjalną oraz Patrona, który pozwala użyć mu Boskiego Gniewu oraz czerpać większe korzyści z niektórych kart.

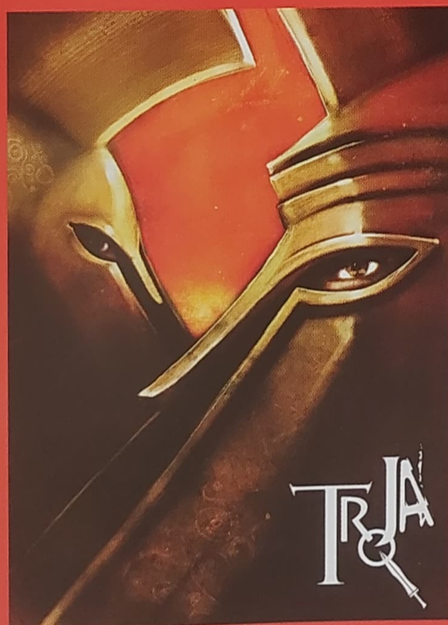
WSZYSTKO PIĘKNIE, ALE O CO TU CHODZI?

Aby zwyciężyć, gracz, prowadząc bohatera achajskiego musi osiągnąć 24 Punkty Chwały (każdy zaczyna z 12 P. Ch.) jednocześnie nie pozwalając, by inni bohaterowie osiągnęli tak wysoką Chwałę. Czyni to poprzez zwyciężanie kolejnych wrogów, pojedynki i utrudnianie gry pozostałym bohaterom. W przypadku, gdy Chwała bohatera spadnie do 0 odchodzi on w niesławie (w końcu bohaterowie nie giną... w każdym razie nie w naszej grze) - odkłada się jego kartę, a gracz może wylosować nowego bohatera. Zasada ta pozwala na **skończenie gry tą samą ilością osób, jaka grę zaczynała.** Sami będąc graczami wiemy jak niefajny jest moment, gdy jedna osoba odpada z gry i może tylko się przyglądać działaniom pozostałych („Może skoczysz do sklepu?", „Wiesz? W sumie mogłabyś pozmywać"...) Chwałę zdobywa się (i traci) w pojedynkach toczonych przy użyciu siły - z innymi bohaterami (tak Achajskimi jak i Trojańskimi) czy niektórymi potworami oraz w walkach - toczonych oczywiście przy użyciu taktyki - z oddziałami trojańskimi czy grupami mitycznych stworów (Harpie, Gryfy). Zwycięstwo powoduje wzrost Chwały, porażka spadek - w końcu herosi powinni zwyciężać! Jeżeli Bohater Achajski nie pokona przeciwnika to pozostaje on na polu bitwy - po zakończeniu kolejki przesuwa się go zgodnie z ruchem wskazówek zegara do kolejnego bohatera achajskiego. Wszystkie walki czy testy rozstrzyga się poprzez pociągnięcie tzw. karty losu, czyli wzięcie karty z wierzchu talii. Następnie dodaje się zapisaną na niej cyfrę (jeśli karta pełni funkcję karty losu to istotna jest tylko cyfra na niej znajdująca się, nie istotna jest właściwa treść danej karty) do odpowiedniego współczynnika, a karta losu









jest odrzucana na stos kart zużytych. Kartę ciągnie się dla obu stron konfliktu, przy czym strona aktywna / atakująca ciągnie kartę pierwsza, a strona pasywna / broniąca się druga. Karty modyfikujące współczynnik w teście czy konflikcie należy rzucić przed pociągnięciem karty losu.

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na tury (czas gry jednego gracza) oraz kolejki (okres, gdy wszyscy gracze wykonali swoje tury). Gracze wykonują akcje swoimi bohaterami i liczą zdobytą lub utraconą Chwałę i tak aż do wypełnienia warunków zwycięstwa.Tura dzieli się na następujące fazy: dobieranie kart (max. 3, na ręce nie można mieć więcej niż 6 sześć kart), fazę Obozu (można dołączać do swojego bohatera karty obrazujące przedmioty i oddziały), Pole bitwy (właściwa część rozgrywki - walka z Trojanami, mitycznymi bestiami czy innymi Bohaterami Achajskimi, a także faza zagrywania większości innych kart), koniec tury (można odrzucić max. 2 karty).

CHCĘ WIEDZIEĆ WIĘCEJ!

Zapraszamy do zakupu naszej gry - będzie ona w sprzedaży od listopada br. W pudełku znajdziesz dokładną instrukcję, która powinna wyjaśnić ci wszelkie zasady dotyczące gry. Możesz też skontaktować się z wydawcą gry lub jej autorami (email: puszon@rpg.pl) na pewno odpowiemy na twoje pytania. Życzymy wielu udanych rozgrywek, dokonaj wielu chwalebnych czynów pod Troją i wygraj grę...

Michał "Puszon" Stachyra

Vampire
THE REQUIEM

Wampir powraca w nowym stylu. Dosłownie, bo od okładki poczynając, a na zasadach kończąc, da się zauważyć duże zmiany. Na szczęście nie odjęto mu najbardziej chyba docenianego klimatu. Przede wszystkim jednak największym udogodnieniem dla miłośników Świata Mroku ma być zawarcie wszystkich zasad w podstawowym podręczniku (World of Darkness), gdzie znajdują się opisy Atrybutów, Zdolności, Wad i Zalet, Ekwipunku i zasad walki. Ma to dać możliwość zagrania także śmiertelnikami i ewentualnego doprowadzenia ich do przemiany. Sam Vampire: The Requiem dotyczy zasad dla wampirzych istot, opisuje klany i kowenanty, Dyscypliny, linie krwi, a także zawiera kilka porad dotyczących storytellingu.

Nowe założenia nie wprowadzają odgórnej nienawiści pomiędzy istotami, interakcja jest więc jak najbardziej możliwa, a zasady mają w pełni czynić poszczególne gry kompatybilnymi. Jedną z największych zmian dla znających poprzednie wydania będzie zapewne rezygnacja z mitu o Kainie. W poczuciu twórców systemu Ojczulek Kain zbytnio dominował nad wszelkimi innymi założeniami, wprowadzono więc kilka różnych historii dotyczących początków powstania wampirów. Zależnie od frakcji „nowe" wampiry będą wywodziły swój rodowód od innego indywiduum. Na szczęście jednak samego Kaina także nie można wykluczać, ponieważ, jak to w Świecie Mroku najczęściej bywało, żadna z historii nie jest weryfikowalna. Daje to jednak duże pole do popisu i zdecydowanie większą swobodę w tworzeniu postaci. Przykładowo Dracula utrzymuje, jakoby nigdy nie doświadczył Przemiany, natomiast Lancea Sanctum wywodzą swą linię od Longinusa, Rzymskiego żołnierza, który przebijając ciało Ukrzyżowanego, skazał się na nieśmiertelność.



Pozorne ograniczenie wynikać może natomiast z liczby dostępnych klanów. Mamy ich teraz tylko pięć! Twórcy argumentują to jednak w zrozumiały sposób; próbując skupić się na archetypach kulturowych i literackich, odtworzono najszersze przekonania co do natury wampirów. I tak arystokratyczni Ventrue i zwierzęcy Gangrel pozostali na arenie razem z przerażającymi Nosferatu. W pozostałych klanach starano się zawrzeć koncepcje pasji i tajemniczości. Tak powstał klan zwany Daeva, który poszerza ideę poprzedniego klanu Toreador, rozciągając ją z samego zainteresowania sztuką na wszystko co uczuciowe i pełne namiętności. Wydaje się to rozwiązaniem jak najbardziej trafnym, pozwalającym na wprowadzenie do wybranej postaci wielu oryginalnych pomysłów. Ostatnim z klanów jest Mekhet, mający skupiać w sobie tajemniczych osobników, strażników okultystycznej wiedzy i sekretów. Prawdopodobnie miłośnicy poprzedniego klanu Tremere znajdą tu dużo miejsca na swoje praktyki, jednak nie jest to klan tylko dla magików. Pomysł zdaje się ciekawy, jeśli natomiast nie satysfakcjonuje on gracza, zawsze istnieje możliwość dostosowania do swojej postaci jakiejś linii krwi, wystarczająco specyficznej dla oddania niezwykłości danego charakteru. Dodatkowo każdy z klanów specjalizuje się w jednej podstawowej Dyscyplinie, jednak ich liczba została zwiększona do 10, klany dzielą więc także inne podstawowe wampiryczne zdolności.



Aby rozszerzyć opcje tworzenia postaci, stworzono system, w którym Mistrz Gry i gracze mogą tworzyć nowe linie krwi. Jeśli wartość Blood Potency potomka osiągnie 2 (tzw. drugą kropkę), może on zaadoptować linię krwi swego stwórcy. Na 4 kropce może to być jakakolwiek linia krwi danego klanu, natomiast na 6 kropce może już stworzyć własną linię. Jednak zdecydować się można tylko na jedną z opcji, od momentu przyjęcia linii krwi nie ma już odwrotu. Niektóre linie posiadają też własne specyficzne Dyscypliny, które gracz może tworzyć wraz z Mistrzem Gry. Udogodnieniem mają być także nowe rozwiązania dla systemu walki. Aby nie przedłużać jej bez końca, nowy system będzie opierał się na jednym prostym rzucie kośćmi. Rzucamy więc wartość Atrybutu + Zdolności + broni, czy modyfikatora ekwipunku i odejmujemy wartość obrony przeciwnika. Każdy sukces, który uzyskamy w tym rzucie liczy się jako punkt zadanych obrażeń. Nowy system wybierania Wad nie daje nam już dodatkowych punktów do rozdzielenia na inne cechy postaci, natomiast pozwala zyskiwać

dodatkowe punkty doświadczenia za rozegranie owych Wad podczas gry. Ukłon dla storytellingu.
W starym systemie większość Książąt i innych potężnych postaci stanowiła dominującą siłę w swoich miastach przez wiele stuleci. Postacie graczy musiały zadowalać się odgrywaniem pionków w ich grach. Teraz każda potężna postać zyskując coraz więcej Blood Potency ma coraz bardziej ograniczoną możliwość pożywiania się. Krew zwierząt nie jest przyswajana od 3 kropki, natomiast na 7 kropce może karmić się już tylko krwią innych wampirów. Tym częściej więc starsi wpadają w torpor. Daje to świetne możliwości, kiedy struktura miasta zmienia się o wiele częściej, gracze mają szansę sami dorwać się do stołków i przejąć kontrolę.
Jedyny problem w przejmowaniu kontroli to utrata gwarancji na więzy krwi. Niestety, nie można już być ich tak pewnym. Co potężniejsi potrafią im się skutecznie oprzeć, a więc prowadzi to do fałszywych więzów, kiedy to nagle nasz pupilek wyskakuje na nas zza krzaka. Choć my także właśnie w tym zyskujemy swoje szanse na pokonanie staruszków.
Oprócz tych głównych zmian Vampire: The Requiem zyskuje także na oprawie graficznej, utrzymując nadal podobny klimat na stronach wewnątrz książki. Dodatkowo można będzie już niedługo zakupić także dodatek Coteries oraz nowelkę Vampire: A Hunger Like Fire. A w 2005 roku możemy spodziewać się już Werewolf: The Forsaken i Mage: The Awakening!
Pozostaje nam czekać jeszcze na rezultat wykupienia przez New Line Cinema praw do ekranizacji gry Vampire: The Requiem. Nie ujawniono fabuły, choć wiadomo, że nie będzie odnosić się do żadnego z istniejących scenariuszy. Jeśli film przyjmie się dobrze, powstanie także serial, choć miejmy nadzieję, że na wyższym poziomie niż emitowane u nas „Więzy krwi".



QUIEM

a modern gothic storytelling game

Karolina Stefańska

(World of Darkness, 2004. Twarda okładka, 224 strony. Vampire: The Requiem, 2004. Wymaga podręcznika źródłowego World of Darkness do gry, 288 stron)



CENNIK

Po co właściwie cennik kart ?

Wielu z nas szuka kart do ulubionego systemu. Są wśród nich takie, które bardzo trudno trafić w tradycyjny sposób. Jeżeli już je nawet znajdziemy, to powstaje pytanie: ile taka karta może być warta? Większość z nas podjęłaby decyzję czy zakupić taką kartę, czy też nie, gdyby tylko ktoś podał nam cenę, ale samemu wycenić ? To w gruncie rzeczy bardzo trudno. Ten dział jest dla wszystkich, których interesują ceny kart do znanych nam systemów. Materiał ten ma na celu pomóc w ogólnopolskiej orientacji w wartości danej karty, niczego nie narzuca! Ceny zawarte w tym numerze są cenami orientacyjnymi wynikiem wyłapanych informacji z całej Polski, lecz by pomóc i chociaż w przybliżeniu przedstawić średnią wartość danej karty potrzebna będzie do tego Wasza pomoc. Stąd też prosimy Was o nadsyłanie informacji o cenach panujących w Waszym mieście.

W przyszłości chcielibyśmy powiększyć ten dział o najpopularniejsze systemy, więc przyjmujemy informacje nie tylko z zakresu L5R oraz Veto! potrzebujemy ceny wszystkich kart z karcianek, którymi gracie. Interesują nas tylko propozycje cen, które są przemyślane na podstawie informacji przekazanych nam przez Was będziemy w stanie wyliczać średnią, która będzie publikowana w cenniku.

Dodatkowo zapraszamy do konkursu, w którym typujecie przyszłe ceny obecnych już kart. Proponujecie ceny sześciu kart dowolnych jeżeli wasze prognozy okażą się trafne, weźmiecie udział w losowaniu nagrody niespodzianki!

Zapraszamy również sklepy do współpracy!

Listy prosimy wysłać w formie cyfrowej na e-mail: cennik@gozoku.pl

Ewentualnie w formie papierowej
na adres:

Magazyn Gozoku
Ul. Miłkowskiego 8/21
30-349 Kraków

Legenda do cennika:

 Common

 Uncommon

 Rare

 Promo

 fixed

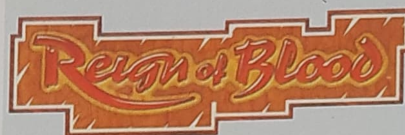
Ilustr. Matthew S. Armstrong © Alderac 2003



Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Ambush	★	25
Assuming the Championship	★	15
Be Prepared to Dig Two Graves	★	15
Berserker Rage	★	10
Contested Holding	★	20
The Daimyo's Command	★	10
Desperate Wager	★	15
The Egg of P..'an Ku	★	50
Faith in My Clan	★	15
Feign Death	★	20
Focus	★	15
Geisha Assassin	★	20
Kolat Recruiter	★	10
Let Your Spirit Guide You	★	15
Ninja Kidnapper	★	10
The Path of Wisdom	★	15
Plans Within Plans	★	15
Scroll Cache	★	15
Sneak Attack	★	15
Superior Strategist	★	15
Today We Die	★	15
Tribute to Your House	★	20
Wedge	★	40
Birth of the Anvil	★	5
Birth of the Sword	★	15
Boundless Sight	★	15
Celestial Alignment	★	5
Chrysanthemum Festival	★	10
Doom of The Dark Lord	★	15
Far From the Empire	★	15
Kachiko's Promises	★	5
My Enemy's Weakness	★	5
New Emerald Champion	★	10
Decoy	★	10
Empress's Guard	★	10
Kenshinzen	★	30
The Legion of Two Thousand	★	15
Spirit Guide	★	10
Honour's Lesson Dojo	★	15
Kisada's Shrine	★	15
Lion Scout	★	10
Phoenix Library	★	5
Scorpion Distractor	★	15
Shadowlands Bastion	★	10
Unicorn Marketeer	★	5
Armour of Earth	★	10
Blade of Secrets	★	15
Blade of Truths	★	15
Chukandomo	★	15
Dragon Pearl	★	5
The Emerald Armour	★	10
Gunsen of Water	★	10
The Imperial Standard	★	15
Mempo of the Void	★	10
Ruby of Iuchiban	★	5
Thuk-Kigi's War Machine	★	5
Yoritomo's Kama	★	15
Yoshi's Fan	★	15
Bloodstrike	★	20
Palm Strike	★	25
Written in Blood	★	25
Hida Isamu		
(Soul of Hida Tsuneo)	★	15
Hida Rohiteki	★	10
Doji Tanitsu Exp 2		
(Soul of Kakita Yoshi Exp 3)	★	15
Kakita Korihime		
(Soul of Kakita Toshimoko Exp)	★	20
Kakita Mai (Exp)	★	20
Hoshi Wayan Exp. 2	★	15
Tamori Shaitung (Exp)	★	15
Akodo Mino	★	15
Matsu Kenji	★	10
Tsuruchi Hiro		
(Soul of Tsuruchi Exp)	★	15
Yoritomo Masasue	★	10
Isawa Washichi		
(Soul of Naka Kuro Exp 2)	★	15
Shiba Ningen Exp	★	10
Te'tik'kir Exp	★	5
Zin'tch	★	5
Bayushi Kaukatsu		
(Soul of Bayushi Goshiu)	★	15
Bayushi Tsimaru		
(Soul of Abresas Exp)	★	10
Yogo Tjeki	★	15
Jama Suru Exp	★	10
Seppun Jin		
(Soul of Kuni Yori Exp 3)	★	15

Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Air Dragon	★	15
Chiang-Tsu	★	10
Earth Dragon	★	15
Fire Dragon	★	15
Ki-Rin	★	15
The Mad Ronin		
(Soul of Shotai)	★	5
Thunder Dragon	★	15
Void Dragon	★	15
Water Dragon	★	15
Shinjo Nakaga	★	10
Utaku Etsumi	★	10
(Soul of Otaku Kamoko Exp)	★	15
Plains of Otosan Uchi	★	20
Ryoko Owari	★	15
Cloak of Night	★	10
Doom of Fu Leng	★	10
The Fires That Cleanse	★	10
Fist of Osano-Wo	★	10
Kuro's Fire	★	35
Purity of the Seven Thunders	★	15
Avoid Fate	■	5
Dirty Politics	■	3
Fall on Your Knees	■	10
Overwhelmed	■	10
Walking the Way	■	5
Corrupted Ground	⊘	3
Iaijutsu Lesson	⊘	3
Nezumi Technique	⊘	3
Overconfidence	⊘	3
Shosuro Technique	⊘	5
Strike at the Tail	⊘	3
Tsuruchi Technique	⊘	3
White Shore Plain	⊘	3
Boastful Proclamation	⊘	3
Courtly Intrigue	⊘	3
Imperial Ambassadorship	⊘	3
New Years Celebration	⊘	3
Occult Murders	⊘	3
Poetry Contest	⊘	3
Proposal of Peace	⊘	3
Region of Rokugan	⊘	5
The Shogun's Fealty	⊘	3
Akodo House Guard	⊘	5
Hiruma House guard	⊘	5
Hoshi House Guard	⊘	5
Isawa House Guard	⊘	5
Kakita House Guard	⊘	5
Ogre Elite	⊘	5
Shosuro House Guard	⊘	5
Tattered Ear Watcher	⊘	5
Utaku House Guard	⊘	5
Yoritomo House Guard	⊘	5
Copper Mine	⊘	1
Dragon Dancers	⊘	1
Geisha House	⊘	1
Gifts and Favours	⊘	1
Gold Mine	⊘	1
Iron Mine	⊘	1
Kobune Port	⊘	1
Marketplace	⊘	1
Obsidian Mine	⊘	1
Sanctified Temple	⊘	1
Shokansuru	⊘	1
Silver Mine	⊘	1
Stables	⊘	1
Trading Grounds	⊘	1
Treasure Hoard	⊘	1
Bone of the Tattered Ear Tribe	⊘	1
Celestial Sword of the Crab	⊘	5
Celestial Sword of the Crane	⊘	5
Celestial Sword of the Dragon	⊘	5
Celestial Sword of the Lion	⊘	5
Celestial Sword of the Mantis	⊘	5
Celestial Sword of the Phoenix	⊘	5
Celestial Sword of the Scorpion	⊘	5
Celestial Sword of the Unicorn	⊘	5
Yakamo's Claw	⊘	5
Fire and Air	⊘	3
Hida Kuon (Exp 3)	⊘	10
Doji Kurohito (Exp 2)	⊘	10
Togashi Satsu (Exp)	⊘	10
Matsu Nimuro (Exp)	⊘	10
Yoritomo Kumiko (Exp)	⊘	10
Shiba Mirabu (Exp 2)	⊘	10
Kan'ok'ticheck (Exp)	⊘	10
Bayushi Sunetra (Exp)	⊘	10
Iuchiban	⊘	10
Moto Chagatai (Exp 2)	⊘	10
Hyuden Hida	⊘	10
Razor's Edge Dojo	⊘	10
Kakita Dueling Academy	⊘	10
Kyuden Doji	⊘	10

Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
House of Tao	⊘	10
Shiro Mirumoto	⊘	10
Kenson Gakka	⊘	10
Kyuden Ikoma	⊘	10
Castle of the Wasp	⊘	10
Kyuden Gotei	⊘	10
Kyuden Agasha	⊘	10
Morning Glory Castle	⊘	10
Tch'tch Warrens	⊘	10
Warrens of the Nezumi	⊘	10
The Shadowed Tower of the Shosuro	⊘	10
The Towers of the Yogo	⊘	10
The Spawning Ground	⊘	10
Temple of the Ninth Kami	⊘	10
Northern Provinces of the Moto	⊘	10
Shiro Shinjo	⊘	10
Black Heart of the Empire	⊘	3
Left Hand of the Emperor	⊘	3
Right Hand of the Emperor	⊘	3
Underhand of the Emperor	⊘	3
Voice of the Emperor	⊘	3



Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Ciphered Scroll	★	15
Political Interference	★	5
Quarantined	★	15
Reinforcements	★	25
Stymied	★	10
Taint the Land	★	10
Birth and Death	★	10
Harsh Crossing	★	10
Hope in Shadows	★	10
Jade Shortage	★	5
Our Darkest Hour	★	5
Purification	★	5
Rain of Blood	★	10
Silence the Future	★	10
The Voice's Command	★	5
Eye of Iuchiban	★	15
Horsemaster	★	15
Pit of Blood	★	15
Shrine of Fu Leng	★	15
Tamori's Furnace	★	5
Worthy Gift	★	15
Blade of Penance	★	20
Bloodspeaker's Tools	★	5
Mark of the Ninth Kami	★	10
Spirit Drums	★	5
Jigoku's Rage	★	15
Sezaru's Gift	★	30
Shadowed Terrain	★	5
Shield of Blood	★	5
Test of Magic	★	15
Omen (Experienced)	★	20
Kakita Matabei	★	25
Matsu Taniko	★	20
Yoritomo Kitao (Experienced 2)	★	25
Isawa Ochiai	★	20
Hakai	★	15
Yajinden	★	25
Bayushi Atsuki (Exp Shosuro Furuyari)	★	25
Blood-Soaked Ground	★	10
Shrine of Humility	★	20
Temples of the Snake	★	10
Bleak Portents	★	15
Blood and Chaos	★	15
Blood Command	★	15
Curse	★	10
Ebb and Flow	★	10
Essence of Gaki-do	★	20
Harvest of Death	★	15
Inazuma Blade	★	15
Reflect the Spirit	★	15
Mirumoto Mareshi	⊘	10
Agasha Chieh (Experienced)	⊘	10
Moto Najmudin	⊘	10
The Temple of Hoshi	⊘	10
City of Remembrance	⊘	10
Shinden Horiuchi	⊘	10
Ruby of Iuchiban (Experienced)	⊘	20

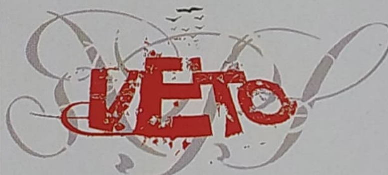


Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Blessings of Steel	★	5
Blind Honor	★	10
Brutal Confrontation	★	30
Cautious Advance	★	10
Direct Assault	★	30
Exhaustion	★	15
Failure of Duty	★	10
From Nowhere	★	10
Gold Buys Security	★	25
Kiss of the Scorpion	★	20
Lotus at Dusk	★	20
Scrutiny's Sweet Sting	★	20
Fortune's Gift	★	15
Hard Infantry	★	15
Peasant Labourers	★	10
The Iron Legion	★	20
Yobanjin Wyrm	★	10
Fortress of Thunder	★	20
Glassblower	★	15
Legacy of My Ancestors	★	10
Pillar of Flesh	★	25
Secluded Outpost	★	10
Shrine of Compassion	★	20
Shrine of Courage	★	20
Shrine of Duty	★	20
Anvil of Earth	★	15
Daisho of Water	★	15
Family War Banner	★	15
Gleaming Wakizashi	★	15
Hero's Banner	★	15
Seeds of the Void	★	10
Shakuhachi of Air	★	15
Yumi of Fire	★	15
Turn of Fortune	★	10
Hida Enko	★	10
Daidoji Kikaze	★	15
Doji Yasuyo Exp2	★	15
Togashi Tsuri	★	15
Akodo Dagurasu	★	15
Tsuruchi Nobumoto Exp.	★	15
Kaneka	★	30
Shiba Aikune exp2	★	25
Ikm'atch'tek	★	20
Ratling Raider	★	15
Bayushi Kamnan Exp.	★	20
Fushin	★	15
Shinjo Jinturi	★	15
Naka Tokei exp2	★	25
The Shogun's Armory	★	20
Trade District	★	15
Hiruma Todori Exp.	⊘	10
Akodo Tademori Exp. 2	⊘	10
S'ktcha	⊘	10
Tani Hitokag	⊘	10
Shiranaie	⊘	10
The Meeting Place	⊘	10
Hidden City	⊘	25



Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Courtly Sabotage	★	15
Goemon's Ascension	★	15
Wrath of the Bloodspeaker	★	15
Wrath of the Emperor	★	15
Temple of Initiation	★	15
Tower of the Ningyo	★	15
Troublesome Bureaucrat	★	15
Kuni Tansho	★	15
Yasuki Hachi (Crab)	★	15
Yasuki Hachi (Crane)	★	15
Hoshi Akiyama	★	15

Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Mirumoto Rosanjin	★	15
Ikoma Tsai	★	15
Tamago	★	15
Moshi Mogai	★	15
Tsuruchi Okame	★	15
Yoritomo Katoa	★	15
Asako Bairei	★	15
Shiba Tsukimi	★	15
Te'tik'kir	★	15
Wikki'thich-hie Z-ee	★	15
Megumi	★	15
Ide Tang	★	15
Moto Chen	★	15
Bamboo Forest	★	15
The Barbarian Wall	★	15
Fury of the Dark Lord	★	15
Motivation	★	15
Strike With No Shadow	★	15
War on the Plains	★	15
Sai no Oni	★	15
Veteran Spearmen	★	15
Armor of Sacrifice	★	15
Suru's Mempo	★	15
Martial Instruction	★	15
Shifting Fortunes	★	15
Tenshu Sensei	★	15
Mihoko Sensei	★	15
Someisa Sensei	★	15
Setai Sensei	★	15
Shosuku Sensei	★	15
Yoma Sensei	★	15
Tomorrow Sensei	★	15
Tishi Sensei	★	15
Jigoku Sensei	★	15
Tadaji Sensei	★	15
Binding Kharma	★	15
Companion Spirit	★	15
Curse of Blood	★	15
The Iron Citadel	★	15
Unleash the Demons	★	15
Shiro Giji	⊘	10
Kyuden Bayushi	⊘	10
Iuchiban's Citadel	⊘	10
Kakita Noritoshi	⊘	10
Bayushi Baku	⊘	10
Katsu	⊘	10



Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Kęsim! Kęsim!	★	11
Liberum Veto	★	11
Jan Skrzetuski	★	11
Marcin Hańcza	★	11
Jerzy Ossoliński	★	11
Samuel Łaszcz	★	11
Michał Wołodyjowski	★	11
Pełka	★	11
Andrzej Kmicic	★	11
Bogusław Radziwiłł	★	11
Jerzy Sebastian Lubomirski	★	10
Stanisław Stadnicki	★	10
Opaliński Łukasz	★	10
Jeremi Wiśniowiecki	★	10
Jan Kazimierz Waza	★	9,5
Jan Zagłoba	★	9
Karol Ferdynand Waza	★	8,5
Janusz Radziwiłł	★	8,5
Kuklinowski	★	7
Danin	★	7
Gardłowa sprawa	★	7
Gra w otwarte karty	★	7
Pan dał, Pan zabrał	★	7
Longinus Podbipięta	★	7
Kiemlicze	★	7
Słuszny gniew	★	6,5
Innowacja	★	6,5
Zmiana planów	★	6
Krócica	★	6
Vivat!	★	5,5

Nazwa karty:	Rodzaj:	Cena:
Na pohybel	★	5
Cięcie referendarskie	★	5
Jam Burłaja usiekł	★	5
Owoc wolnego czasu	★	5
Pojedynek wiązany	★	5
Przeciwtempo	★	5
Twe wezwanie mocium panie	★	5
Wieczna legenda	★	5
Zerwikaptur	★	5
Pax vobiscum	★	5
Eksperiencja	★	5
Pomsta	★	4,5
Prawdziwych przyjaciół...	★	4,5
Nihil novi	★	4,5
Mistyfikacja	★	4
Ale Bóg zrządził inaczej	★	4
Cichy i pokornego serca	★	4
Demencja	★	4
Nie za słowa a za kieskę	★	4
Waść jest szarak	★	4
Złota Wolność	★	4
Browar w Warce	★	4
Podli rabusie	★	3,5
Między swemi	★	3,5
Na świeczniku	★	3,5
Nemine excepto	★	3,5
Przysięga	★	3,5
Stanisław Domosławski	★	3,5
Konfederacja	★	3
Ogniem i mieczem	★	3
Pluralitas	★	3
Pani Kowalska	★	3
Kiejdany	★	3
KrzyżTopór	★	3
Lubnie	★	3
Zamek w łęczycy	★	3
Dosyć!	■	5
Mecenas	■	4
Rozbój	■	4
W posły	■	4
Gonzaga Maria Ludwika	■	4
Adam Kisiel	■	4
...Jeno same pludry	■	3
Ależ waść...	■	3
Cham, chamem na wieki wieków amen	■	3
Czcza gadanina	■	3
Jak grom z jasnego nieba	■	3
Koncept	■	3
Pojętny uczeń	■	3
Rzędzian	■	3
Maria Rohatyńska	■	3
Zasławski Dominik	■	3
Kulwiec Hippocentaurus	■	3
Sakowicz	■	3
Teodor Unierzycki	■	3
Zbroja husarska	■	3
Michał Bobrowski	■	2,5
Złapał kozak Tatarzyna	●	2
Bujdy i bajnia	●	2
FirlejC	●	2
Marcin Skarżyński	●	2
Charakternik	●	2
Nie wszystko stracone	●	2
Michał Stachowicz	●	2
Precz!	●	1,5
Kto pod kim dołki kopie	●	1,5
Tyzenhauz	●	1,5
Żelenski	●	1,5
Psi syn	●	1
Szlachcic na zagrodzie	●	1



DAWN OF THE EMPIRE

